

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LES MAÎTRES DE LA NUIT
Bibliothèque
INTERDITE

MÉFIEZ-VOUS DES NUITS SANS LUNES !

Les morts-vivants tiennent une grande place dans l'imagination des mortels. Ces abominables créatures sortent de leurs tombes aux appels d'épouvantables nécromanciens pour arpenter le monde de leur pas traînant. Ils s'agitent dans les tréfonds de tumulus oubliés ou d'antiques tombeaux. Ils voltigent au cœur des brumes ondoyantes qui recouvrent les pâtures en friche ou bien hantent les ruelles, sur les lieux d'anciens crimes et de meurtres sanglants. Cependant, parmi toutes ces créatures, ces vestiges d'une vie disparue, ces êtres pourrissants, contrefaits et torturés, certains excitent notre imagination, éveillent de noirs fantasmes et exercent une terrible fascination. Ce sont les maîtres de la nuit, les vampires, les seigneurs du mal et de la cruauté, de la ruse et de la fourberie, qui traquent les mortels comme le loup chasse le mouton. Ils peuvent se montrer d'une beauté admirable, pleins de charme et de séduction, conservés à jamais dans l'éclat de leur jeunesse, mais ils peuvent également apparaître énormes, monstrueux, déformés par la corruption qui empoisonne leur sang vicié. Néanmoins, quelle que soit la forme qu'ils choisissent, ils représentent toujours une menace majeure et ne se lassent jamais de fomenter d'innombrables complots et d'élaborer de sinistres projets. Devant leur puissance et leur majesté, tous ceux qui vivent sous leur macabre influence deviennent leurs esclaves.

Les Maîtres de la Nuit lève le voile, ou plutôt le suaire, sur les suceurs de sang et révèle tout ce que vous avez toujours voulu savoir au sujet des vampires du Vieux Monde. Dans ces pages gluantes de sang, vous trouverez :

- Une histoire détaillée des vampires, pour faire toute la lumière sur leurs origines et leurs machinations.
- Pour les aspirants chasseurs de vampires, des rapports d'érudits truffés de conseils aux accents savoureux.
- Un examen minutieux des différentes formes et fonctions des vampires, répertoriant leurs forces et leurs faiblesses.
- Une analyse des cinq lignées vampiriques majeures, ainsi que des adversaires maléfiques utilisables sur-le-champ.
- Un guide très complet de la Sylvanie.
- Des conseils exhaustifs qui vous permettront de créer des antagonistes vampires et des chasseurs de vampires, ainsi que des nouvelles carrières telles que le Fossoyeur et le Garde noir.
- Un bestiaire qui vous permettra de faire grossir les rangs des horreurs mortes-vivantes du Vieux Monde, avec les profils de monstres terrifiants tels que les mains animées et les spectreux.

Les pages de ce volume recèlent une foule d'informations passionnantes sur les célébrités mortes-vivantes de *WJDR*, qui vous en apprendront beaucoup sur le caractère et la nature de ces monstres nocturnes. Armé de ce grimoire, vous pourrez élaborer des aventures complexes dont les vampires seront les principaux protagonistes ou dans lesquelles ils seront complices d'ennemis plus monstrueux encore. Alors préparez vos pieux d'aubépine, gardez une fiole d'eau bénite à portée de main et dites vos prières à Morr, car *Les Maîtres de la Nuit* sont prêts à vous entraîner dans leurs jeux mortels au cœur d'une nuit rouge de sang.

GARE AUX PRINCES DE SANG !

Les Maîtres de la Nuit est un supplément pour Warhammer, le jeu de rôle.

Warhammer sur le web : www.warhammerjdr.fr ; en anglais : www.blackindustries.com

Prix public : 34,50 €



Black Industries

BL PUBLISHING



9 782915 989571



Les Maîtres de la Nuit

Un guide sur les vampires du Vieux Monde

~ Version Originale ~

Conception et rédaction : *Steven Darlington & Jody Macgregor*

Conception additionnelle : *Robert J. Schwalb*
Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *Kara Hamilton*
Direction et conception artistique : *Hal Mangold*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Kari Christenson, Paul Dainton, Fergus Duggan, Dave Gallagher, John Gravato, Paul « Prof » Herbert, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Scott Purdy, Adrian Smith, Chistophe Swal & Franz Vohwinkel*
Couverture : *Andrea Uderzo & Andrew Law*
Cartographie : *Andy Law*
Responsable Warhammer, le jeu de rôle : *Kate Flack*
Responsable du développement : *Owen Barnes*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, & Jérôme Vessière Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Octobre 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

Bibliothèque INTERDITE

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598957-1

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com





~ Table des matières ~

CRÉDITS 1
Introduction 5

CHAPITRE I: LES PROIES 6
Les origines des vampires 6
Croyances populaires 7
De l'avis des érudits 8
Au-delà de nos frontières 9
Les chasseurs 11
La Confrérie du Suaire 11
La Société Tsarévitch Pavel 12
Les Andanti 12

CHAPITRE II: UNE PARODIE DE VIE 13
Journal de la rue de la Vermine 13
Les vampires et leurs lignées 16

CHAPITRE III: CHRONIQUES DES IMMORTELS 26
Neferatem et le Culte du Sang 27
Les chiens de Nagash 28
Vampires et empires 29

CHAPITRE IV: LA NATURE DE LA BÊTE 33
Le Baiser de Sang 33
Le feu et le sang 34
La soif rouge 36
La Malédiction de Nagash 37
La vie des immortels 39

CHAPITRE V: LES LIGNÉES VAMPIRIQUES 41
Les Dragons de Sang : éternels chevaliers 41
Histoire 41
Société et attitude 42
Alimentation et reproduction 44
Tactiques et stratagèmes 45
Grandes figures des Dragons de Sang 46
Idées d'aventures 49
Les lahmianes : la cour de la non-vie 49
Histoire 49
Complots et machinations 50
Société 50
Alimentation et reproduction 52
Grandes figures des lahmianes 52
Les repaires des lahmianes 54
Idées d'aventures 55
Les nécrarques : disciples du Maudit 56
Histoire 56
Prophéties et machinations 56
Société 56
Alimentation et reproduction 57
Grandes figures des nécrarques 58
Les repaires des nécrarques 61
Idées d'aventures 62
Les stryges : les bêtes qui hantent les ténèbres ..63
Histoire 63
Société et attitude 64
Alimentation et reproduction 65
Tactiques et stratagèmes 66
Grandes figures des stryges 68
Idées d'aventures 70
Les von Carstein : princes des ténèbres 70
Histoire 70
Société et attitude 72
Alimentation et reproduction 74
Tactiques et stratagèmes 75
Grandes figures des von Carstein 76
Idées d'aventures 78

CHAPITRE VI: TERRE NATALE, LA SYLVANIE 80
Histoire 80
La terre 81
La population 82
Sites remarquables 83
Exemples de Sylvaniens 86
Idées d'aventures 87

CHAPITRE VII: LES RÈGLES DE LA NUIT 88
Les chasseurs de vampires 88
Détection des vampires 88
Tuer un vampire 89
Carrières de chasseurs de vampires 90
Création de vampires 95
Méthode aléatoire 95
Méthode personnalisée 97
Nouveaux traits : Dons du sang 97
Carrières de vampires 103
Une non-vie de vampire 105
La saignée 105
L'alimentation 105
La procréation 106
Les faiblesses 106
Vampires et troubles mentaux 108
L'art sombre 110
Magie rituelle 112
Objets magiques 114
Les morts sans repos 116
Nécromancie majeure 119

CHAPITRE VIII: UNE CAMPAGNE VAMPIRIQUE 121
Jouer des vampires 121
Les méchants de l'histoire 123
La bête 123
Le savant fou 123
Le parangon 124
Le grand manipulateur 125
Le seigneur de l'effroi 125
Mener une campagne vampirique 127

CHAPITRE IX: CRÉATURES DE LA NUIT 128
Nouveaux traits 128

INDEX 134






INTRODUCTION

Les populations du Vieux Monde ne s'intéressent pas du tout au fait que le mythe des vampires soit sans doute le plus persistant de tous. Les gens se moquent de savoir que, dans toutes les races et cultures du Vieux Monde, on rencontre des légendes évoquant ces créatures. Ils se fichent bien de savoir que les vampires puissent être des symboles majeurs de la peur de la mort, des maladies, des prédateurs, des facettes les plus noires de leur âme ou de la nuit. Ils se moquent complètement des antiques sornettes que l'on peut généralement lire en préambule de tous les traités érudits jamais écrits au sujet des vampires. À leurs yeux, les vampires sont avant tout deux choses : des monstres terrifiants issus de leurs plus noirs cauchemars et, en même temps, tout ce qu'ils ont toujours rêvé d'être. S'il est vrai que les vampires sont d'ignobles abominations auxquelles aucun être sain d'esprit ne voudrait ressembler, ils sont également puissants au-delà de tout ce que vous pouvez imaginer, véritablement immortels et résistants à la corruption du Chaos. Ils symbolisent la liberté et l'audace intrépide qui défient les lois d'un monde aussi implacable que terrifiant. Ils disposent de tout ce dont rêvent les habitants du Vieux Monde… mais, pour l'obtenir, il leur faut sacrifier ce que la plupart de ces mêmes habitants du Vieux Monde placent au-dessus de tout : leur âme.

Bienvenue dans Les Maîtres de la Nuit

Le monde de Warhammer regorge de puissances abominables ; n'oublions pas que nous sommes là pour vivre de périlleuses aventures dans un monde cruel. Depuis les hordes de peaux-vertes et les hardes d'hommes-bêtes jusqu'aux troupes chancelantes de morts-vivants, en passant par les cultistes et les guerriers du Chaos, les PJ peuvent être confrontés à d'innombrables ennemis qu'ils doivent combattre et vaincre. Pour la plupart, ces adversaires ne sont que des menaces sans visage. Quelques-uns peuvent avoir une certaine personnalité (grâce à l'introduction d'éléments singuliers destinés à donner plus de saveur à la rencontre), mais il faut bien reconnaître qu'au quinzième mutant, on ne les distingue plus les uns des autres. Heureusement, tous ces monstres ne sont pas coulés dans le même moule. Certains ont une présence plus marquante du simple fait de leur nature. D'autres tirent les ficelles de complots d'une grande complexité ou ourdissent de sinistres machinations destinées à satisfaire leurs ambitions. Ces mystérieux personnages dissimulés derrière d'innombrables intrigues, ce sont les vampires.

Les vampires sont les plus éminentes personnalités du monde des morts-vivants. Ces êtres d'une formidable puissance sont capables d'en remontrer à l'Empereur lui-même pour ce qui est de la majesté et leur ambition dépasse largement celle d'une dizaine d'hommes réunis. Ce sont des maîtres du complot qui savent mener à bien leurs maléfiques projets de manière à marquer de leur sceau les annales de ce monde dangereux. Leurs capacités sont inimaginables : ils peuvent exercer leur domination d'un simple coup d'œil, broyer des os sans difficulté et dompter les créatures de la nuit, et leurs innombrables talents les différencient nettement de la masse glapissante et trébuchante des cadavres animés.

Évidemment, cela ne signifie pas qu'ils soient invulnérables pour autant. Ce sont des êtres maudits. Ils craignent certaines choses ordinaires. Lorsqu'ils sont blessés, ils saignent et meurent. Ils ne peuvent tolérer le contact de l'argent, pas plus que celui des rayons purifiants du soleil bienfaisant. Pour leur compliquer encore la vie, ceux qui les combattent connaissent tous les procédés qui permettent de les abattre. C'est ainsi que, pour leur propre sauvegarde, ces seigneurs des morts-vivants ne doivent jamais relâcher leur vigilance ; ils doivent toujours se méfier des mortels trop entreprenants et animés d'un sens excessif de la justice qui cherchent à détruire les morts-vivants.

Tandis que leurs ennemis les assaillaient de toutes parts, au fil des très longues années de leur existence, les vampires ont beaucoup appris. Ils sont passés maîtres en matière de nécromancie, ont constitué d'immenses réseaux d'espions et d'informateurs et ont accumulé des trésors aussi extraordinaires que sacrilèges. Grâce à leurs immenses ressources, combinées aux avantages qui leur sont propres, on peut réellement dire qu'ils méritent leur titre de Maîtres de la Nuit.

Qu'y a-t-il dans ce livre?



Les neuf chapitres qui suivent cette introduction se succèdent comme les étapes d'un banquet ; ils vous fourniront toutes les informations nécessaires pour élaborer des aventures tournant autour des vampires.

Chapitre I : Les proies

À la première morsure jaillit un enivrant jet de sang. Ce chapitre aborde le point de vue des habitants du Vieux Monde au sujet des vampires, depuis les mythes et les légendes jusqu'aux rumeurs colportées par de pauvres gens cruellement mal informés. Il présente également les individus qui consacrent leur existence à tenter de retourner la situation, les chasseurs de vampires qui préfèrent être des prédateurs plutôt que des proies.

Chapitre II : Une parodie de vie

On écarte la peau pour découvrir un premier aperçu de ce qu'elle dissimule. Ce chapitre présente quelques résumés d'œuvres érudites accessibles aux habitants du Vieux Monde désireux d'apprendre la vérité sur les vampires. Vous y trouverez des extraits du *Journal de la rue de la Vermine*, un texte aux origines aussi douteuses qu'infâmes, ainsi que d'un ouvrage fameux : *Les Vampires et leurs Lignées*, de Maximillian Sommers, membre des chevaliers du Corbeau ; il s'agit d'un

« Où êtes-vous donc allé, mon noble et beau seigneur ?
Ce soir où est passée votre grande chevauchée ? »
« Sous les hautes futaies je suis allé chasser, ma belle damoiselle
Car mes chiens chassent bien dans un rayon de lune
Oui, mes chiens chassent bien sous les yeux de la lune. »
« Et où chassiez-vous donc, mon noble et beau seigneur ?
Ce soir sur quelles brisées avez-vous giboyé ? »
« Jusqu'au château ruiné, ma belle damoiselle
Car c'est là que les loups se cachent de la lune
Oui, c'est là que les loups se cachent de la lune. »
« Qui vous accompagnait, mon noble et beau seigneur ?
Ce soir qui donc à vos côtés était venu chasser ? »
« Je suis sorti ce soir avec un étranger, ma belle damoiselle
Dont les yeux rougeoyaient dans le rayon de lune
Oui, dont les yeux étaient rouges au reflet de la lune. »
« Quel était le gibier, mon noble et beau seigneur ?
Ce soir quel était le gibier que vous avez traqué ? »
« C'est mon sang qu'il voulait, ma belle damoiselle
Et c'était moi la proie qui courait sous la lune
Oui, c'était moi la proie qui courait sous la lune. »
« Pourquoi êtes-vous rentré, mon noble et beau seigneur ?
Ce soir, pourquoi revenir en notre beau foyer ? »
« Je m'en suis revenu afin de festoyer, ma belle damoiselle
Car vous êtes si belle sous les yeux de la lune
Et j'aurai votre sang sous les yeux de la lune. »
Sa jeune vie a coulé dans le rayon de lune
Au blason du Dragon Noir elle repose à jamais.

— Marcellan le Magnifique, ménestrel de L'Anguille



manuel de formation destiné à instruire les membres de cet ordre sur les us et coutumes vampiriques.

Chapitre III : Chroniques des immortels

L'écheveau d'entrailles se déroule, marquant une piste facile à suivre. Ce chapitre retrace l'histoire des vampires, de leurs origines à nos jours, avec un tableau chronologique des événements-clefs de cette histoire.

Chapitre IV : La nature de la bête

Extrayons les organes afin de les étudier. Ce chapitre examine les caractéristiques des vampires, tant physiques que mentales. On s'efforce également d'y expliquer leurs motivations et leur psychologie.

Chapitre V : Les lignées vampiriques

Nous en arrivons enfin au cœur de la question. Ce chapitre décrit les différentes espèces de vampires que l'on peut croiser dans le Vieux Monde, selon leurs fameuses lignées. Vous y trouverez aussi des détails sur les histoires individuelles et les intrigues de leurs membres les plus remarquables, avec la description de ces personnages et de leurs repaires.

Chapitre VI : Terre natale

Ah ! Nous pouvons enfin goûter à la viande soyeuse. Vous trouverez là une description de la province de Sylvanie, de son histoire et de son peuple, avec des idées d'aventures pour vos campagnes et une carte détaillée.

Chapitre VII : Les règles de la nuit

Les osselets craquants dans le fond du plat. Ce chapitre traite des nouvelles carrières, de la création de vampires bien caractérisés, avec leur entourage de sbires et de favoris, et aborde également les arts ténébreux qu'ils pratiquent. Vous pourrez ainsi extraire toute la moelle du sujet.

Chapitre VIII : Une campagne vampirique

Le cerveau, cette friandise acidulée et savoureuse. Ce chapitre bien pensé explique comment articuler une campagne autour des morts-vivants et comment les utiliser au mieux comme adversaires.

Chapitre IX : Créatures de la nuit

Nos agapes se terminent sur un échantillonnage des créatures que l'on rencontre couramment au service des vampires.







Le désastre des chutes de Duskany

Lorsqu'il entendit pour la première fois les gens du cru lui raconter qu'un vampire vivait dans une grotte cachée derrière une chute d'eau, Reinhardt ne fit qu'en rire. Tout le monde sait bien que les vampires ne peuvent supporter le contact de l'eau courante. Son pouvoir purificateur est capable de les faire disparaître. Pourtant, tous les rapports, les histoires ou les témoins mentionnaient le même endroit : une roche fissurée d'où les eaux glaciales de la fonte des neiges, descendues des sommets des Montagnes du Bord du Monde, se précipitaient dans un étang profond. L'un de ces autochtones prétendait même avoir vu la bête bondir à travers le rideau de la cascade pour plonger dans les eaux bouillonnantes, une bonne vingtaine de mètres plus loin. L'homme s'était enfui, évidemment, mais pas avant que la bête n'ait posé sur lui des yeux cramoisis dans lesquels planait la promesse d'une mort interminable dans d'atroces souffrances.

Petra n'en croyait pas un mot, lui non plus. Il prétendait que le monstre devait être un homme-bête d'une espèce ou d'une autre car un vampire serait absolument incapable de survivre dans un tel environnement. Reinhardt avait confiance en Petra. Cela faisait au moins une douzaine d'années qu'il combattait les morts-vivants, si ce n'était plus, et c'était grâce à son expérience dans ce domaine que leur petite équipe était venue à bout de six de ces horreurs jusqu'à présent.

La compagnie de l'Aubépine (c'était le nom qu'ils s'étaient choisi) existait depuis plusieurs années au cours desquelles l'équipe avait connu diverses configurations. Petra était pâle, maigre et nerveux. Il avait les yeux soulignés de grands cernes noirs et paraissait incapable de sourire. C'était lui qui avait fondé la compagnie et avec les membres de sa petite bande hétéroclite, il menait une croisade personnelle contre les maîtres de la nuit. Alors que beaucoup d'autres hommes fuyaient devant ces démons, Petra les pourchassait et avec beaucoup de succès.

Bien sûr, ils avaient eu leur compte de morts et de blessés. Un bon nombre de leurs compagnons étaient tombés sous les griffes cruelles et les crocs acérés des vampires ou de leurs sbires et il avait fallu en enfermer quelques autres, dont la santé mentale ébranlée par leurs expériences ne leur permettait plus d'arpenter le monde librement. Ils n'étaient plus que quatre à présent, en plus de leur chef. Reinhardt, qui était considéré comme un vétéran, avait personnellement entraîné l'une de leurs recrues, un galopin dénommé Edgar, un jeune homme presque trop enthousiaste pour son propre bien. Les deux autres étaient une paire de nains à la contenance sévère, embauchés pour leur expérience dans l'art du combat souterrain et leur érudition sur le sujet des morts-vivants.

La compagnie était arrivée deux jours auparavant dans ce village sans nom, invitée par le maire, un homme clairement désespéré qui se tordait les mains et tamponnait son front baigné de sueur. Il leur raconta qu'aux quatre coins de sa misérable communauté les gens tombaient malades d'une sorte d'aliénation de l'esprit. En interrogeant une ribambelle de paysans édentés, les membres de la compagnie entendirent toutes sortes de sottises parmi lesquelles l'histoire de la chose sous la cascade. Il était si difficile de faire le tri entre les mensonges et les faits ; on faisait parfois des erreurs et on pouvait tout juste espérer que celles-ci ne seraient pas fatales.

C'est ainsi que la compagnie de l'Aubépine avait accepté d'aller explorer la caverne et de tuer ce qui s'y était apparemment réfugié. Dans l'équipe, personne n'appréciait d'affronter les hommes-bêtes : leurs yeux sont trop humains et ils crient comme des bébés lorsqu'ils sont blessés. Mais le village payait en or et leur devoir envers l'Empire et les villageois était clair. Il fallait que cette chose meure. Et pour la maladie qui avait frappé le village ? Petra conseilla aux paysans de brûler ce qui restait de leurs réserves de seigle et d'en faire de nouvelles. Il avait probablement raison. Comme toujours.

Mannslieb était pleine, toute gonflée de lumière, suspendue dans le ciel. Elle illuminait l'étang, la cascade et le paysage des roches environnantes. Un ruisseau prenait naissance au bord de l'étang et s'enfuyait au loin, traversant un bosquet d'arbres où il accélérait puis continuait en gargouillant en direction du village. Le bruit de la cascade était très fort, un grondement d'eau tombant de très haut, enveloppée de la brume que produisait sa chute. La lumière était suffisamment bonne pour se passer de torche, mais Petra leur dit d'allumer tout de même les lampes-tempête car il ferait sombre dans la grotte. Les nains s'accroupirent sur le sol afin de tendre au maximum les cordes de leurs arcubalistes ; une fois armés, ils seraient capables de transpercer tout ce qui se présenterait devant eux. Reinhardt dégaina son épée et passa le doigt sur le fil d'argent qu'il avait fait appliquer sur son tranchant et pour lequel il avait dépensé une petite fortune. Pendant ce temps, Edgar essuyait son nez morveux d'un revers de main tout en cherchant un moyen d'accéder à l'étang. L'air farouche, Petra commença à descendre, s'accrochant avec habileté le long de la paroi. Il se retrouva bientôt debout sur les rochers moussus qui se trouvaient en bas et leva les yeux vers la cascade et, sans doute, l'entrée de la grotte qui s'ouvrait derrière.

C'était une erreur impardonnable, d'explorer cet endroit de nuit. Petra s'était déclaré contre cette idée mais tout le monde avait hâte de repartir aussi rapidement que possible. Il était évident qu'il ne s'agissait pas d'un vampire. On logerait quelques carreaux dans la poitrine de la créature, quelle qu'elle soit, et puis on retournerait à Nuln pour un repos bien mérité. Les pauvres fous. Tous, sans exception.

Edgar le suivit. Il dérapa une ou deux fois mais finit par atteindre le fond, écopant d'une jambe mouillée pour avoir accidentellement posé le pied dans l'eau. Reinhardt le suivit, tandis que les nains restaient en hauteur et couvraient le trio. Lorsque Reinhardt arriva en bas à son tour, Petra lui montra la chute d'eau. « Là, tu vois ? C'est un peu plus sombre que le reste. » Reinhardt ne vit rien du tout. La clarté lunaire se répandait partout, nimbant la scène d'une étrange lumière, et des ombres apparaissaient là où elles n'auraient pas dû être ; des choses qui ne pouvaient pas bouger semblaient se déplacer.

« Hé ! Vise-moi ça ! », chuchota Edgar. Il ramassa quelque chose au bord de l'étang. C'était couvert de vase. Un caillou, peut-être. Petra se déplaça jusqu'au jeune homme. Edgar essuya la boue noirâtre qui dégoulinait de l'objet. C'était un crâne.

Il y eut un mouvement au-dessus. Ils entendirent résonner la détonation sèche d'un carreau d'arbalète qui fuse, suivie d'un fracas de bois pulvérisé contre une pierre.

Un grognement. Un soupir. Le bruit mouillé d'un paquet d'entrailles qui gicle sur le sol.

Le silence.

Avant que Reinhardt ait pu tourner la tête vers l'endroit où les nains les avaient attendus, c'était terminé. Il n'y avait plus aucun signe d'eux. Laissant Edgar en plan avec son crâne, Petra se précipita à côté de Reinhardt. Ils scrutèrent les ténèbres, tendus, effrayés. Où les nains avaient-ils bien pu disparaître ?

Un cri résonna dans leur dos, brutalement interrompu par un horrible gargouillis et accompagné d'un jet de sang tiède. Petra et Reinhardt se retournèrent d'un bloc, juste à temps pour voir le pauvre Edgar glisser sous les eaux agitées de vaguelettes de l'étang. Même à la lumière parcimonieuse de la lune, ils purent discerner la tache sombre qui se répandit à la surface tandis que la chose qui l'avait attrapé le déchiquetait. Quelques instants plus tard, une oreille, un œil et un pied remontèrent à la surface et furent aussitôt emportés vers le ruisseau par le courant.

Trois victimes, en quelques secondes. Cela n'avait rien à voir avec un simple homme-bête. Petra souffla : « Foutons le camp ! » Ils s'enfuirent par l'endroit d'où ils étaient descendus, Reinhardt en tête, Petra sur ses talons. Risquant un coup d'œil par-dessus son épaule Reinhardt, à sa grande horreur, eut la vision d'une créature effroyable, très grande, qui émergeait du centre des eaux noires de l'étang. La bête avait une tête oblongue, des yeux rougeoyants et une gueule énorme, pleine de dents aussi acérées que des aiguilles. Le monstre était nu, mais il ne paraissait pas s'en soucier. Sa peau grise lui collait aux os et s'il avait un jour eu un sexe, celui-ci avait disparu depuis longtemps. Reinhardt reprit frénétiquement son escalade, tandis que, derrière lui, Petra hurlait : « Avance ! Vite ! V… » Mais soudain sa voix se tut, elle aussi.

Reinhardt ne jeta pas un regard en arrière. Il ne voulut jamais s'interroger sur la raison pour laquelle la chose de l'étang l'avait laissé s'échapper. Mais il jura, dans la pâle lueur de l'aube, qu'il n'irait plus jamais à la chasse aux vampires. À cette simple pensée, il fut saisi d'un fou rire irrépressible tandis que les prêtresses de Shallya l'aidaient à grimper dans le chariot qui l'emmènerait vers des rêves embrumés de mandragore et le confort d'une petite chambre, loin des eaux ensanglantées des chutes de Duskany.



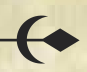


LES PROIES

Je ne me préoccupe nullement de ce que nos proies pensent de nous. Vous souciez-vous de l'opinion de votre viande lorsque vous la mangez ?

—Constantin von Carstein

Chapitre I



Les vampires sont des créatures de cauchemar, des aberrations de la nature, des monstres morts-vivants que l'on doit craindre et détester. Depuis les guerres des Comtes Vampires, les histoires d'horreur qui les mettent en scène sont devenues très populaires dans l'Empire. Certains auteurs, un peu trop influencés par les poèmes romantiques de Dvorjetski et Sierck, les présentent comme des créatures de mystère et de beauté, tandis que d'autres, abusés par la folie ou l'appétit de pouvoir, les voient comme des sortes de divinités auxquelles vouer un culte. Cependant, il s'agit de rares exceptions car la majorité des gens ne ressentent que de l'effroi à la lecture de ces histoires de prédateurs rôdant dans les ténèbres.

LES ORIGINES DES VAMPIRES

De nombreux mythes prétendent expliquer l'origine des vampires, mais il est peu vraisemblable que l'une de ces fables puisse receler une once de vérité. Selon l'un de ces contes édifiants, si vous passez trop de temps à admirer votre reflet dans un miroir, ce reflet finira par vous assassiner pour prendre votre place. Ces reflets deviendraient ensuite des vampires, ce qui expliquerait pourquoi les vampires n'ont aucun reflet, si cette faribole était vraie.

Selon certaines histoires, les vampires apparaissent lorsque les rituels des funérailles ne sont pas conduits dans les règles. Les défunts qui sont enterrés sans la bénédiction d'un prêtre de Morr et, bizarrement, ceux qui sont ensevelis avec leur nom brodé sur leurs vêtements, renaissent sous forme de vampires.

En Ostland, on raconte des fables au sujet d'une espèce de vampires très particuliers : les doppelsauger. Ces êtres, nourris trop longtemps au sein dans l'enfance, reviendraient d'entre les morts pour téter jusqu'à la dernière goutte le sang de leurs victimes humaines.

D'autres légendes affirment que l'on peut contracter le vampirisme durant l'existence mortelle en consommant du sang ou de la terre provenant de tombes, tandis que d'autres encore soutiennent que ce sont ceux qui commettent un suicide ou qui meurent dans des circonstances tragiques qui se relèvent sous forme de vampires si leur lien avec la vie était suffisamment puissant.

La Dame Blanche

Cette histoire existe sous de nombreuses formes, différentes suivant les provinces. Elle a même été adaptée et donnée au théâtre, à Altdorf. Elle illustre bien l'ignorance des gens du peuple au sujet des morts-vivants et de leurs origines. Quelquefois, le vampire de l'histoire est plutôt dépeint comme une banshee. Pour le commun des mortels du Vieux Monde, les différences qui peuvent exister entre les morts-vivants n'ont pas grande signification ; une abomination reste une abomination. À l'évidence, cette histoire n'est pas centrée sur les particularités de la malédiction qui afflige la Dame Blanche mais plutôt sur une morale qui se résume à peu près à ceci : il faut éviter de tomber amoureux de personnes qui ne sont pas de votre condition, qu'elles vous soient inférieures ou supérieures.

Le début de l'histoire montre deux jeunes amants, la fille d'un meunier et un jeune aristocrate, qui s'aiment secrètement d'un amour interdit. Hélas, le secret est révélé au grand jour lorsque la fille du meunier tombe enceinte. Son père, un sigmarite puritain, l'abandonne, considérant qu'elle ne vaut pas mieux qu'une catin. Son galant se laisse persuader de l'abandonner également et la famille de ce dernier, couverte de honte, s'empresse de lui trouver une promise plus convenable parmi les filles de la noblesse locale. Forcée de s'en aller vivre dans les bois, la fille du meunier donne naissance à son enfant sous le ciel étoilé.

Un jour, par hasard, elle aperçoit son noble amant qui traverse la forêt à cheval et se précipite à sa rencontre pour lui montrer son fils. Loin de s'arrêter, le jeune aristocrate poursuit son chemin, piétinant la jeune femme et son enfant.

Au cours des mois qui suivent, les gens de la région commencent à parler du fantôme d'une dame en blanc qui hante tristement les bois en gémissant et en appelant son enfant. Personne ne prend cette histoire au sérieux, même quand on retrouve le meunier noyé dans un étang en lisière de ce bois.

Un an plus tard, la jeune épouse du noble accouche à son tour. Elle pousse de tels hurlements que tout le manoir en résonne et lorsque le mari se précipite à son chevet, il trouve son épouse et la sage-femme mortes toutes les deux dans une chambre inondée de sang. Debout auprès d'elles la Dame Blanche, son amante morte et revenue de la tombe, tient dans ses bras son enfant nouveau-né. Dans l'adaptation théâtrale de l'histoire, sa nature vampirique apparaît clairement lorsqu'elle déclame les derniers vers de la pièce :

« Du tombeau par la force j'ai été chassée,
Mais mon amour perdu ne périra jamais.
Le doux nectar de son coeur à plaisir je boirai,
Pour ses péchés son enfant souffrira à jamais. »

Leonora et Leonhardt

Dans l'Empire, on connaît un cycle de légendes tournant autour de l'amour tragique d'une belle jeune fille appelée Leonora et d'un soldat du nom de Leonhardt. Celui-ci part pour une terrible guerre dans l'est ; le jour du retour annoncé des soldats, Leonora se précipite sur la grande place pour voir défiler l'armée, mais son amoureux n'est pas là. Convaincue qu'il est mort, elle retourne chez elle où elle pleure jusqu'au soir. À la nuit tombée, elle entend frapper à la porte. C'est Leonhardt. Son uniforme est déchiré et taché de sang, mais il est vivant. « M'aimes-tu toujours ? », lui demande-t-il. Comme elle lui répond que oui, il lui dit : « Alors partons vite et allons tout de suite nous marier. »

Ils chevauchent à bride abattue jusqu'à un vieux temple où ils trouvent une foule d'invités qui les attend pour la noce. Tous sont des esprits des morts. Leonora boit à une coupe contenant le sang de Leonhardt, puis ils s'embrassent. C'est ainsi qu'elle devient un vampire, tout comme lui. Leur joyeux mariage est alors interrompu par un personnage entièrement vêtu de noir qui repousse les invités et les fait rentrer dans leurs tombes. Leonora et Leonhardt s'échappent à cheval sur son étalon, mais le personnage les pourchasse (en réalité il s'agit de Morr).

De nombreux contes épiques narrent les aventures de Leonora et Leonhardt à travers le monde, fuyant pour échapper aux griffes de Morr. Ces histoires sont considérées comme hérétiques par le culte de Morr, non seulement pour le jour tout à fait mensonger sous lequel elles décrivent leur dieu mais également parce qu'elles contribuent à propager une image romantique des vampires à laquelle certains habitants un peu trop sentimentaux du Vieux Monde ont la bêtise de croire.

Dans le royaume de la Reine de la Nuit

Bien que cela ne soit pas formulé de manière explicite dans le texte, certains érudits considèrent ce récit comme une histoire de vampires qui ne dit pas son nom. Il s'agit d'une ballade bretonnienne qui montre deux honorables chevaliers partis pour les Montagnes du Bord du Monde afin d'y visiter le château de la légendaire Reine de la Nuit. Après avoir voyagé de nombreuses semaines, au cours desquelles ils affrontent toutes sortes d'épreuves destinées à éprouver leurs qualités chevaleresques, les deux preux arrivent devant un château entièrement fait d'argent. C'est la demeure de la reine de la nuit, une femme d'une beauté surhumaine victime d'une malédiction qui la condamne à ne jamais voir la lumière du soleil jusqu'à ce qu'un homme véritablement vertueux ne la prenne pour épouse. Naturellement, les deux chevaliers tombent amoureux de cette dame et chacun lui demande sa main. Leur amitié brisée par la jalousie, les deux chevaliers se défient donc en duel pour obtenir ses faveurs et s'entre-tuent. La Reine de la Nuit reste prisonnière de son château, victime du maléfice pour l'éternité.

Croyances populaires

« Ouais, ils boivent du sang. Ouais, on a vu certains d'entre eux commander les armées des damnés. Mais au moins… c'est pas des elfes. »

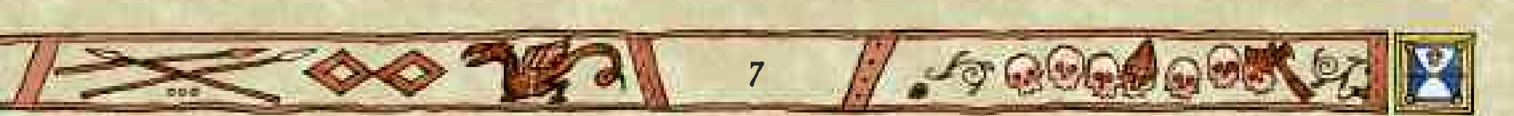
—Nils Valera, agitateur

« À c'que j'ai entendu dire, les vampires se déplacent comme ils veulent parce que ces saloperies de romanichels, les Strigany, les cachent dans leurs roulottes. En tout cas, ça m'étonnerait pas. Ce sont des voleurs de chevaux et des adultères, et en plus de ça ils puent le chou. Quand on en est là, y'a pas loin pour qu'on soit prêt à héberger des morts-vivants, si vous voulez mon avis. »

—Azmus Pacher, vendeur de chevaux

« Les morts marchent vite. »

—Proverbe sylvanien



«On raconte qu'il faut être mordu par l'un de ces morts-vivants pour devenir un vampire mais évidemment c'est un mensonge. Tout ce que vous avez besoin de faire pour devenir un vampire, c'est de boire du sang. Le reste vient tout naturellement une fois que vous en avez suffisamment bu. Mais il doit en falloir une sacrée dose parce j'en ai bu tant et plus mais tout c'qu'y m'est arrivé c'est que j'suis juste un peu plus pâle qu'avant.»

—Essig Streicheln, employée de boutique

«Des vampires dites-vous? Ça me rappelle la fois où le comte en a amené une au bal… Il est entré avec elle à son bras, comme si de rien n'était, et il a passé la soirée à faire le paon et à la montrer. Ça a fait un scandale terrible, mais que pouvions-nous y faire? C'est lui le comte après tout. Ce fut une affreuse soirée, vraiment. Six des corgis de madame la comtesse ont massacré le prunier de sir Morley pendant qu'il jouait de la flûte pour essayer d'amadouer les abeilles et les faire sortir de son carré d'asperges. Je m'en souviens comme si c'était hier.»

—Sir Ragslan von Trimberg, noble de la cour impériale

«Maman dit que si je continue à sucer mon pouce, Pieter l'homme chauve-souris va venir et me le manger et me boire le sang jusqu'à la dernière goutte.»

—Willi, cinq ans

Les gens du peuple sont d'une telle ignorance en ce qui concerne les vampires que ce serait comique s'il ne s'agissait d'une question de vie ou de mort. Les principes de base (ils sont immortels, boivent du sang et ont quelques faiblesses bien particulières) sont connus de tous, mais dès qu'on creuse un peu la question, par exemple en leur demandant quels sont précisément ces points faibles, plus personne n'est d'accord. En outre, les gens du commun n'ont pas la moindre idée du nombre de vampires qui existent. Suivant leur état d'esprit personnel, certains pensent que les vampires sont des créatures rarissimes que l'on trouve uniquement sur des terres lointaines et désolées tandis que d'autres croient voir des vampires à tous les coins de rues.

«Ils sont partout. Ils se sont infiltrés à tous les niveaux de la société. Ils travaillent à nos côtés, ils nous côtoient dans la rue, en plein jour, sans se gêner. On ne peut pas jeter un caillou dans la foule d'une platz sans qu'elle rebondisse sur deux vampires. Et trois démons.»

—Henrik le Dingue, vagabond

«Gerd nous répétait sans arrêt que les vampires viendraient un jour pour nous enlever. Il en avait une peur bleue. Il avait l'habitude de suspendre des symboles sacrés tout autour de sa chambre et il dormait avec une gousse d'ail en bouche pour les éloigner de son cou. Eh bien, un matin, on l'a retrouvé aussi blanc que ses draps et aussi mort qu'un bouton de porte. Il s'est avéré qu'il s'était étouffé avec son ail.»

—Eligius Breytenbach, étudiant

«Ils sont plus forts que nous, bien plus malins, ils vivent plus longtemps que nous et ils sont beaucoup plus jolis à regarder. Ils nous sont supérieurs en tout et les impôts sont moins élevés quand ils sont au pouvoir. Lorsqu'ils reviendront, je serai le premier à leur faire bon accueil.»

—Hanskari Denk, Sylvanien

Au cœur ténébreux de la plus noire nuit,
Devant sa tombe ouverte, l'esprit
Silencieux, affamé, inassouvi
Enfourche son destrier zombie.
Montjoie! Les chevaliers morts courent la lande
Lancés au grand galop de leurs chevaux fantômes
Derrière leurs proies en grande sarabande
Déjà de notre sang ils savourent l'arôme.
Voyez, voyez, la lune brille comme une pistole,
Et les morts sur la lande dansent leur farandole.

— Extrait du *Lai du Chevalier Vampire*,
poème populaire de Bretonnie

De l'avis des érudits

«L'une des choses que nous savons au sujet des vampires, c'est qu'ils se répartissent en familles, ou lignées, chacune avec ses propres coutumes et facultés. Certains ont la peau noire comme de la suie, des sourcils rouge sang et ils lapent le sang des hommes tombés au champ de bataille à l'aide de leur langue interminable. D'autres sont couverts d'ulcérations suintantes et ne se différencient des victimes de la peste que par leur œil gauche qui reste ouvert en permanence et le fait qu'ils grognent comme des pourceaux. Il en est qui apparaissent sous la forme de femmes ravissantes pour séduire leurs victimes avant de les tuer. On ne peut les détruire qu'une fois qu'elles se sont nourries car elles enlèvent leurs yeux pour mieux dormir après avoir satisfait leur gloutonnerie et c'est alors qu'on peut s'en approcher sans qu'elles s'en rendent compte.»

—Uranus Carlstadt, érudit

«Les précautions que prennent les vampires pour se dissimuler, ainsi que leur rareté, les rendent difficiles à cataloguer et ceci engendre énormément de contradictions entre les différents comptes rendus. Pour ma part, je pense que la consommation de sang ou de chair corrompus par le Chaos a fait augmenter le taux de mutation au sein de certains groupes de vampires, mutations qu'ils ont ensuite transmises à leur progéniture, accentuant encore les divergences entre les exposés que l'on peut trouver sur ce sujet. Parmi ces altérations, j'ai pu rencontrer des individus à l'apparence de goules, avec des yeux comme des billes rouges, des crocs semblables à ceux des loups, des ailes de chauve-souris rudimentaires et des griffes pouvant mesurer une petite dizaine de centimètres. J'ai également pu remarquer que les vampires qui trafiquent avec les morts ne sont pas indemnes des répugnantes infirmités qui frappent également les nécromanciens; cela pourrait expliquer bien des choses quant à leur apparence monstrueuse.

Je me suis penché sur des récits tels que ceux de Vladislav Dvorjetski, décrivant de ravissantes femelles vampires dont certains hommes mortels seraient tombés amoureux. Certains de ces récits dépeignent les vampiresses comme des créatures bienveillantes mais, aux yeux du chasseur de vampires aguerri, il est évident que leurs auteurs étaient sous l'influence des maléfices de ces démones qui tentent les mortels pour les attirer dans les monstrueuses ténèbres dont seules les âmes les plus valeureuses peuvent espérer ressortir. Ce sont de noirs abîmes de corruption et de dégradation, semblables à celui dans lequel mon corps a été contrefait et torturé jusqu'à ne plus être qu'un diagramme de douleurs sillonné de cicatrices, une enveloppe défigurée dont le reflet hante mon âme et me bafoue comme les cruelles railleries de cette diablesse vomie par l'enfer qui fut un temps mon épouse.

C'est tout ce que j'ai à dire au sujet des vampires.»

—Dagmar Benadamski, chasseur de vampires

L'une des raisons pour lesquelles il est si difficile de collecter des informations au sujet des vampires et de leurs coutumes est que les ouvrages abordant de tels sujets sont prohibés par les autorités religieuses de l'Empire. La seule copie complète connue du *Liber Mortis* de Frederick van Hel (également appelé Vanhel) est enfermée dans les chambres fortes du grand temple de Sigmar, à Altdorf; et pour y avoir accès, un érudit doit d'abord obtenir une dispense spéciale signée du grand théogoniste.

Les Versets de Sang, une collection de grimoires interdits dédiés à Khaine, décrit les vampires comme des êtres divins qui traversent les siècles en faisant couler des flots de sang comme des rivières de vin. Pour un érudit honnête, il est pratiquement impossible de se procurer *Les Versets de Sang* et les rares fragments que l'on en connaît sont très souvent des copies de textes retrouvés sur les dépouilles de victimes de cultistes de Khaine. Pour les initiés du culte du Seigneur du Meurtre, un rite de passage classique consiste à kidnapper des innocents et à graver des extraits de ces livres dans leur chair, au couteau, avant de les laisser s'échapper. Les victimes passent alors le reste de leur existence la peau marquée de ces paroles impies; ce rite est censé procurer un immense plaisir au Dieu du Meurtre.

Dans *Créatures Périlleuses*, d'Odric de Wurtbad, on trouve des descriptions de vampires absolument exactes, dont certaines seraient même dues aux vampires eux-mêmes. Comme on pouvait s'y attendre,




ce grimoire a rapidement été interdit ainsi que l'ont été *Les Vampires et leurs Lignées*, de Maximillian Sommers, le *Treatis Necris*, de Gottlieb le Rigoriste et l'*Encyclopédie des Morts-vivants*, de J. Gotthard Melber.

Un certain nombre de récits beaucoup moins érudits échauffent l'imagination du peuple, mais ils engendrent également toutes sortes de contradictions et de désinformations. Dans *Mes Voyages avec Gotrek*, Felix Jaeger raconte ses démêlés avec des vampires en Sylvanie, mais son histoire abonde en détails bien difficiles à croire et impossibles à vérifier. Jaeger est bien connu pour être un agitateur, un hors-la-loi et un aventurier, ce qui fait que ses récits n'ont pas beaucoup de valeur. Pour compliquer encore un peu plus les choses, cette histoire a été adaptée par Wilhelm Konig qui en a tiré le drame en vers *Tueur de Vampire*, dont l'argument contredit l'œuvre de Jaeger sur plusieurs points et qui se situe une bonne vingtaine d'années plus tard.

Le poète kislevite Vladislav Dvorjetski et l'auteur dramatique impérial Detlef Sierck ont tous deux dédié des cycles poétiques à leurs amantes vampires : la tsarine vampire, dans le cas de Dvorjetski, et Geneviève Dieudonné, cette discutable « héroïne de l'Empire », dans celui de Sierck. Aucun de ces deux auteurs ne peut être considéré comme une source idéale ou impartiale. On peut en dire autant de la pièce de Sierck, *La Tragédie d'Oswald* et même d'*Une vie*, écrit par Geneviève elle-même, bien que ces deux ouvrages se prétendent véridiques et honnêtes.

« Il existe de nombreuses espèces de vampires différentes, cependant nous savons qu'un certain nombre de choses s'appliquent à tous les individus. Ils ne peuvent sortir que la nuit. Ils reculent devant les symboles sacrés, l'ail et les oignons trempés dans l'urine. Ils doivent dormir sur leur terre natale. Ils ne peuvent traverser une eau courante ni entrer dans une demeure sans y avoir été invités. Si on laisse tomber des graines de pavot ou de millet sur le sol devant eux, ils doivent s'arrêter pour les compter. Ils ne peuvent passer devant une corde nouée sans la dénouer.

Tout cela démontre que les vampires sont des êtres faibles et non des forces de la nature. Dans notre Empire, divisé comme il l'est par le Reik et sillonné par tous ses affluents, comment un vampire pourrait-il voyager d'un point à un autre sans être contraint de traverser de l'eau courante? Quelle menace peuvent-ils représenter pour nous si nous vivons dans la modestie, calfeutrés dans nos maisons la nuit et que nous les ornons des symboles des dieux? Devons-nous ressentir la moindre crainte devant des créatures qui peuvent être frappées d'incapacité par des ingrédients que l'on trouve dans la cuisine de toute ménagère? Les vampires étaient une menace autrefois, mais leur temps est passé. Nous n'avons plus besoin d'en avoir peur. »

—Père Knock, prêtre de Morr

« Chaque cité du Vieux Monde recèle au moins un nid de vampires. Certaines en recèlent plusieurs. Ces vampires qui chassent parmi nous sont bien différents des horribles créatures qui hantent les tombes et que j'ai déjà affrontées, ces stryges à l'aspect bestial et à la simplicité de brutes. Ces individus citadins sont subtils et astucieux, ils savent adapter leur conduite afin de passer pour des mortels. La plupart ne craignent ni l'ail ni l'eau courante, ils ne dorment pas sur une terre extraite d'un tombeau, la lumière du soleil les affaiblit très modérément et, s'il faut en croire certaines sources, tous ne craignent pas nos symboles sacrés. Ils possèdent toutes les séductions et les beautés de nos plus grands seigneurs mais cette façade avenante dissimule la même soif de sang et une âme tout aussi maléfique que celle de leurs cousins stryges, bien que cela soit moins apparent sur eux. Nous ne pouvons nous permettre de relâcher notre vigilance face à cette terrifiante menace. »

—Abelhelm Mueller, répurgateur

Au-delà de nos frontières

L'influence et l'histoire des vampires ne se limitent évidemment pas à l'Empire, ni même au Vieux Monde, pas plus que les humains ne sont la seule race à subir les assauts des maîtres de la nuit. La soif sanguinaire des vampires a semé la désolation dans le monde entier.

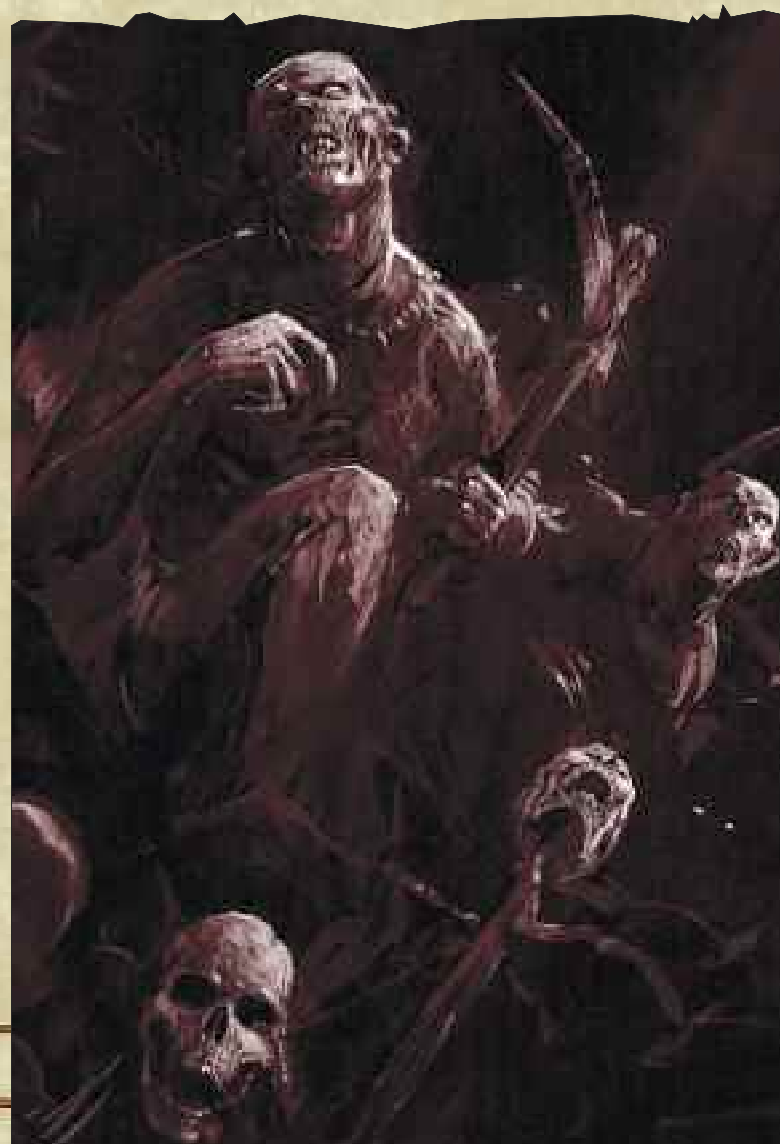
Estalie et Tilée



Dans le sud, l'Estalie porte encore les cicatrices de sa propre guerre contre les vampires et la population s'y montre intraitable avec les morts-vivants. De leur côté, les cités-états de Tilée semblent avoir été relativement épargnées par une activité vampirique de grande envergure, bien que l'on puisse trouver des repaires de stryges disséminés dans les campagnes de ce pays. Cette situation est peut-être due à l'influence protectrice du culte de Morr dont la présence est très forte en Tilée et qui tient toutes ses grandes cérémonies dans la ville tiléenne de Luccini. Mais il est également possible que la situation soit bien plus alarmante que cela et qu'au contraire les méandres byzantins de la politique tiléenne permettent aux vampires de se dissimuler plus aisément pour faire jouer leur influence dans l'ombre ; la ville de Miragliano, en particulier, a la réputation d'être un repaire de vampires.

Bretonnie

En Bretonnie, les paysans superstitieux tremblent d'effroi à la simple mention des vampires. Ils ont adopté certaines pratiques venues de Sylvanie. Par exemple, ils enterrent parfois leurs morts couchés sur le ventre pour les empêcher de se relever, avec des gousses d'ail dans les oreilles et des griffes de corbeau desséchées dans la bouche. La Bretonnie est la patrie d'un Dragon de Sang de sinistre mémoire, le Duc Rouge, qui fut le fléau de l'Aquitanie. Selon une rumeur persistante, d'autres individus de sa redoutable espèce vivraient encore au fin fond des forêts et dans certains hameaux isolés. Les chevaliers de la Quête considèrent ces chevaliers vampires comme des âmes chevaleresques et torturées et les voient comme des adversaires dignes d'être combattus. Les magnifiques idéaux de la chevalerie les aveuglent et les empêchent de voir la vérité toute nue : le Duc Rouge n'était qu'un meurtrier barbare, comme la plupart de ses congénères. L'imaginaire courtois de la noblesse fait d'elle une proie facile pour les lahmianes qui ont infiltré la société bretonnienne en secret, avec autant de facilité et aussi totalement qu'elles l'ont fait dans l'Empire.



Kislev

Pour la plupart, les vampires du Kislev sont du genre monstrueux ; ce sont des créatures que l'on pourchasse sans pitié, à peine plus évoluées que des animaux. Selon la croyance populaire, une consommation régulière de chesnochnaya, une vodka à l'ail, permet de les tenir à distance. Les Kislevites ne sont guère familiarisés avec l'autre type de vampires, ceux qui se présentent sous un aspect séduisant. C'est ainsi que la tsarine Kattarin a pu rester au pouvoir après sa transformation en vampire. Dans la tradition kislevite, voilà bien longtemps que de puissantes sorcières des glaces occupent une place prépondérante au gouvernement, ainsi personne n'a été choqué de voir sur le trône une belle femme au teint pâle et dotée de pouvoirs magiques. Son règne est brutalement arrivé à son terme quand les boyards de la noblesse locale ont compris ce que signifiait pour eux la présence d'une immortelle à ce poste : plus personne n'ayant la moindre chance de s'élever jusqu'au sommet de l'état, il ne leur resterait plus qu'à se chamailler entre eux pour s'approprier les quelques miettes de pouvoir restantes. Une alliance menée par le tsarévitch Pavel prit alors les mesures qui s'imposaient. La dépouille gelée de Kattarin est encore exposée au palais de Givre, en guise d'avertissement pour les autres vampires.

Dans les terres lointaines

En Arabie, les gouvernements ne cherchent pas à étouffer toute connaissance de la nécromancie, ainsi les populations ne souffrent-elles pas de l'ignorance qui permet aux vampires de se dissimuler parmi elles comme c'est le cas dans l'Empire. Seuls les Dragons de Sang peuvent se targuer de maintenir une présence sur ces terres et cela seulement dans le désert de l'ouest. Jusqu'à présent, les populations de Norsca et d'Albion ont eu la bonne fortune de ne pas avoir beaucoup de contacts avec les vampires, peut-être parce que leur aversion pour les eaux mouvantes les dissuade de voyager par la mer. Cependant cela ne saurait tarder ; même la Lustrie a dû apprendre à craindre le vampire Luthor Harkon et ses pirates morts-vivants qui ont pris le contrôle de la région aujourd'hui connue sous le nom de Côte des Vampires.

Les elfes

Les elfes considèrent les vampires comme une preuve supplémentaire de la faiblesse inhérente de la race humaine. Il est rarissime que les elfes tombent dans la pratique de la magie noire pour prolonger leur existence ; ils n'en ont pas besoin, étant donné qu'ils vivent déjà tellement longtemps. Cette simple idée leur est étrangère. Les rôdeurs fantômes comptent les vampires au nombre des monstruosités qui doivent être exterminées sans la moindre pitié. Même les Druchii haïssent les vampires car ils voient en eux la manifestation évidente du savoir magique que Nagash arracha jadis à leurs ancêtres par la torture.

Les nains

Les vampires trouvent que le sang des nains est fade, avec un arrière-goût de rance. Ils ont donc tendance à les ignorer. Dans le *Livre des Rancunes*, en revanche, on trouve une longue rubrique consacrée à Neferata, qu'ils appellent « la Reine du Mal », et qui raconte comment elle s'empara en une nuit de la forteresse naine du Pinacle d'Argent. De nombreux tueurs de trolls y vont encore trouver une fin héroïque. En plusieurs occasions, les nains ont prêté main-forte à leurs alliés humains contre les comtes vampires. À la bataille de Hel Fen, ils ont vaillamment combattu contre Mannfred von Carstein et ses troupes.

Les skavens

C'est en Sylvanie que se trouve l'une des concentrations de malepierre les plus importantes du Vieux Monde, ce qui, naturellement, rend ce territoire extrêmement attirant aux yeux des skavens. Toutes leurs tentatives pour en prendre le contrôle ont échoué. Même les équipes d'éclaireurs que le clan Eshin envoie en de rares occasions récolter la malepierre craignent de s'aventurer dans les forêts. Le plus grand chef-d'œuvre des skavens, la Peste Noire de 1111, échoua non seulement grâce à Mandred le Tueur de Skavens mais également parce qu'une armée de victimes de la peste se relevèrent de leurs tombes en Sylvanie, infligeant d'énormes pertes aux rangs skavens.

Le Chaos

Les adorateurs du Chaos ont un singulier point de vue au sujet des vampires. Les adeptes du Dieu du Sang les voient comme des blasphémateurs qui s'approprient le sang qui revient de droit à Khorne. Pour les fidèles de Nurgle, les vampires sont abominables du fait de leur immunité contre les maladies. Les disciples de Tzeentch les voient comme des êtres en suspens, insensibles aux changements apportés par le temps ou les mutations, dont la simple vue est odieuse à leur divinité (quel que soit le nombre de ses yeux en un moment donné). Et, bien que certains vampires mènent une existence de débauche à faire se pâmer la plupart des slaaneshites, ils sont rebelles à la nouveauté et préfèrent vivre dans un passé idéalisé que se jeter à corps perdu dans des sensations inédites ce qui leur attire le mépris des adorateurs du Maître des Plaisirs.

Les vampires n'ont aucun intérêt à laisser leurs serviteurs disparaître, submergés par l'océan du Chaos. Les symboles sacrilèges des Dieux Sombres les blessent tout autant que n'importe quels symboles sacrés. Ils se sont souvent secrètement rangés aux côtés de l'humanité dans ses guerres contre le Chaos. Aussi étrange que cela puisse paraître aux yeux des humains qui voient seulement des monstres, d'un côté comme de l'autre, les forces du Chaos et celles des vampires sont naturellement opposées.

« La guerre du Sang date peut-être d'il y a trois cents ans, mais nous avons la mémoire longue en Estalie. Le vampire Nourgul a entièrement dévasté nos terres, des Irrana à la mer Australe, avant que nous ne réussissions à le vaincre et c'est seulement grâce à l'intervention de notre bienheureuse Myrmidia que nous y sommes parvenus. Jamais nous ne pourrions accueillir les vampires en notre sein comme vous le faites en Sylvanie. Cette terre est une flétrissure sur la face de votre Empire. Vous devriez lui planter un pieu dans le cœur et la brûler de fond en comble. »

—Cristobal Mendez, diestro estalien

« Ils ont la mémoire courte, ces poètes qui écrivent des odes aux 'nobles' vampires. Ont-ils oublié tous les morts ? Les défunts ne sont ni beaux ni nobles. Je suis allé à Moussillon ; je peux vous le dire d'expérience. »

—Gervase, malandrin bretonnien

« Seuls les hommes, avec leurs vies si courtes et leur vision de l'avenir plus courte encore, pouvaient imaginer un usage aussi détestable de la magie. »

—Ithilweil, enchanteresse elfe

« J'ai rien à craindre de c'te garce de reine vampire et d'ses filles. J'ai pour moitié d'Bugman dans l'sang et y'a pas beaucoup d'humains vivants ou d'morts-vivants qui pourraient supporter une telle boisson. J'entrerai dans la place ce soir et j'la prendrai, ce s'ra du gâteau. Préparez les saucisses, je s'rai d'retour pour le p'tit déj. »

—Dwinbar Eldagnisson, nain tueur de trolls (décédé)

« Le sang, c'est pour le Dieu du Sang. C'est pas pour boire ! »

—Hermann Arrache-tripes, disciple de Khorne







LES CHASSEURS

Beaucoup de chasseurs de vampires sont avant tout des survivants. Peut-être sont-ils revenus vers leur foyer pour trouver leurs êtres chers saignés à blanc, peut-être ont-ils ont vu leurs camarades fauchés comme des épis de blés au cours d'une bataille ou encore ont-ils survécu par miracle à une attaque. Marqués à tout jamais par cette expérience, ils ont abandonné leur ancienne existence pour partir en quête de revanche et protéger les autres d'un destin similaire. Pour la plupart, ils échouent et leurs corps exsangues sont abandonnés à la putréfaction ou réanimés au service de leurs ennemis. Plutôt que se précipiter immédiatement vers une mort certaine, beaucoup démarrent leur carrière comme chasseurs de primes au service du culte de Morr, chargés d'éliminer les apprentis nécromanciens. Ils affinent leurs talents de cette manière dans l'espoir d'accéder un jour à la «catégorie supérieure» des vampires.

Les chasseurs de vampires sont souvent des solitaires mais ils se réunissent de temps à autre, par nécessité, afin de partager leur savoir; ils se retrouvent alors dans des endroits tranquilles où ils peuvent échanger des anecdotes et des informations sur les faiblesses de leurs proies. La Ligue de l'Ostermark est réputée être la patrie officieuse des chasseurs de vampires. C'est là qu'il faut aller si vous souhaitez les rencontrer, vous joindre à eux ou leur demander de l'aide. Dans les recoins sombres des tavernes de cette province, on entend fréquemment chuchoter des silhouettes austères, tout de noir vêtues et portant les équipements les plus insolites. Les chasseurs de vampires se méfient des étrangers car les répurgateurs ont un peu trop tendance à les harceler sous prétexte qu'ils «en savent trop pour leur propre bien», mais ils ne refusent pas leur aide à ceux qui en ont besoin et accueillent en frères tous ceux qui les abordent avec l'air sombre et l'œil hagard qu'ils connaissent si bien.

Foster Ruisseltonnant

Foster est l'un de ces chasseurs de vampires. Dans le passé, il faisait partie des sentinelles halflings et il s'est si valeureusement illustré dans la défense de sa terre natale contre les morts-vivants de Sylvanie qu'en représailles toute sa famille a été exterminée par les agents des von Carstein. Foster considère les morts-vivants d'un œil froid et méthodique; la mort de ses proches lui a retiré toute capacité à ressentir la moindre pitié (de même que la plupart des autres sentiments).

Sabina Hochstetter

Sabina était une pilleuse de tombes tout à fait banale jusqu'à ce que son partenaire se fasse égorger dans une sépulture des Principautés Frontalières qui n'était pas aussi inhabitée qu'elle en avait l'air. Totalement transformée par cet événement, elle est devenue une chasseuse de vampires intrépide, mais son plus grand ennemi reste son propre désespoir qui la détruit lentement et peut l'inciter à rester cloîtrée des semaines entières dans sa chambre.

La Confrérie du Suaire



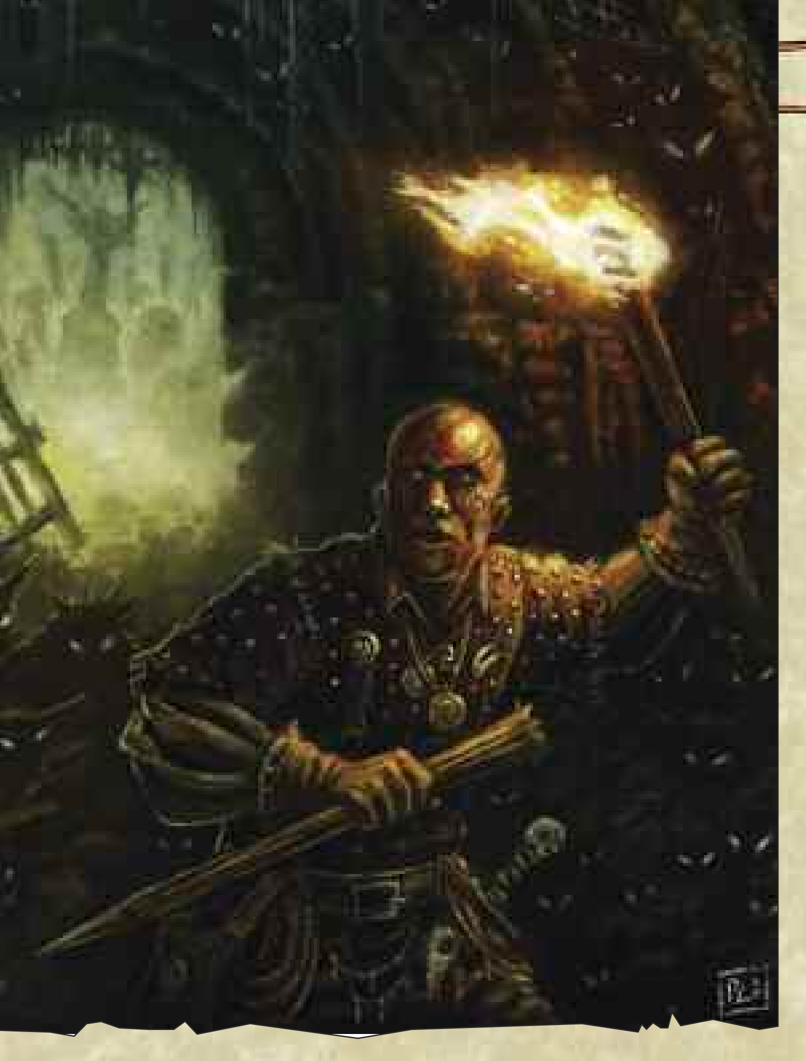
La Tilée, où la présence du culte de Morr est très forte, est la patrie d'une association de chasseurs de vampires qui se sont donné le nom de Confrérie du Suaire. Ses membres ont établi des chapitres de leur confrérie dans plusieurs autres nations, y compris l'Empire où ils sont basés à Essen et Siegfriedhof. Le chapitre impérial de cette branche officieuse du culte, qui opère sans accréditation du clergé de Morr, se donne le titre de Noble et Chevaleresque Ordre du Repos Mérité, mais ses membres sont plus connus sous le nom de chevaliers du Corbeau, à cause de l'emblème dont ils décorent leurs armures. Ils se consacrent à la destruction de tous les morts-vivants, quel que soit l'endroit où l'on peut les trouver, mais un certain nombre d'entre eux se sont spécifiquement voués à l'éradication des vampires. Ils accueillent à bras ouverts tous les véritables ennemis des morts-vivants, que ceux-ci soient de formation militaire ou académique.

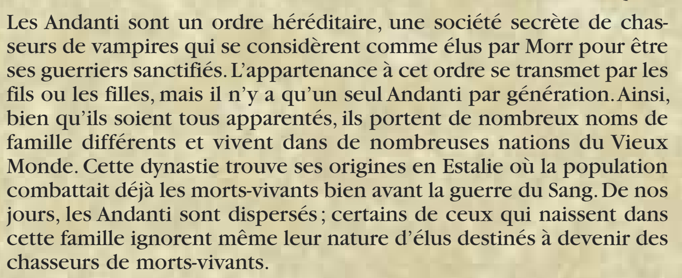
Les membres de la Confrérie possèdent un avantage certain sur les chasseurs de vampires indépendants car ils disposent d'informations exactes sur la nature de leurs ennemis et de leurs points faibles. La Confrérie compte de nombreux érudits qui ne combattent pas mais consacrent leur existence à la collecte de toutes sortes de renseignements relatifs aux morts vivants, tels que les endroits où l'on peut les trouver ou la meilleure manière de les vaincre. Ses rangs regroupent également des alchimistes, des herboristes et des ingénieurs qui s'emploient à trouver de nouveaux moyens de combattre ces créatures. Malheureusement, leurs efforts sont parfois entravés par les méandres de la politique interne du culte officiel. En effet, certains adeptes de l'Ordre du Suaire considèrent les activités de la Confrérie comme une perte de temps, au mieux, ou une hérésie, au pire (quelques-uns de ses membres ont par exemple osé suggérer qu'il serait bon d'adopter la pratique païenne de la crémation pour empêcher les cadavres de se relever). Cette proposition a soulevé un certain nombre de manœuvres politiques au sein du culte visant à livrer ceux qui en étaient les auteurs à l'examen des répurgateurs; dans la hiérarchie des cultes de Morr, certains commencent déjà à prétendre que la Confrérie n'existe pas.

Léo Schwenkfeld

Léo a servi comme soldat dans l'armée impériale jusqu'au jour où il s'est trouvé pris dans l'explosion d'un canon qui avait fait long feu. Cela a été pour lui une expérience mystique, une révélation qui lui a fait comprendre qu'il avait été épargné pour une bonne raison: il devait se consacrer au service de Morr. Léo n'a jamais été un érudit, alors il sert Morr du mieux qu'il le peut, en soldat. Au début, il n'a pas compris pourquoi les chevaliers du Corbeau voulaient l'obliger à apprendre à lire et écrire. Il en savait déjà bien assez pour manier une hallebarde, que lui fallait-il de plus? Mais, à présent qu'il va bientôt partir en mission sur la piste d'un vampire, il est bien heureux d'avoir toutes les informations qu'il peut se procurer même si la lecture de tous ces livres qui racontent leur histoire lui donne une migraine qui le fait souffrir juste à l'endroit où il a sa plaque de métal.







Les Andanti

Les Andanti sont un ordre héréditaire, une société secrète de chasseurs de vampires qui se considèrent comme élus par Morr pour être ses guerriers sanctifiés. L'appartenance à cet ordre se transmet par les fils ou les filles, mais il n'y a qu'un seul Andanti par génération. Ainsi, bien qu'ils soient tous apparentés, ils portent de nombreux noms de famille différents et vivent dans de nombreuses nations du Vieux Monde. Cette dynastie trouve ses origines en Estalie où la population combattait déjà les morts-vivants bien avant la guerre du Sang. De nos jours, les Andanti sont dispersés ; certains de ceux qui naissent dans cette famille ignorent même leur nature d'élus destinés à devenir des chasseurs de morts-vivants.

Un Andanti se reconnaît au fait qu'il naît coiffé, c'est-à-dire la tête couverte d'une fine membrane provenant du placenta. Les sages-femmes recueillent généralement cette coiffe et la pressent entre deux feuilles de papier pour la conserver, car elle est supposée porter bonheur, particulièrement aux marins. Si le bébé a de la chance, l'un de ses proches, qui est également un Andanti, entend parler de sa naissance et s'intéresse à lui. Ce parent devient alors son mentor et lui transmet des connaissances cachées même aux autres membres de la famille. Chacun des Andanti possède une bibliothèque recelant des secrets qui soulèveraient un vif intérêt chez les répurgateurs. Les jeunes Andanti apprennent des techniques de combat exploitant les points faibles des morts-vivants et certains d'entre eux sont même incités à passer quelque temps dans l'armée pour y parfaire leurs talents face à des mortels avant de s'attaquer aux morts.

Kirsten Strumpfnase

Kirsten Strumpfnase en était encore à apprendre les us et coutumes des vampires sous la férule de son oncle, Dagmar Benadamski, lorsque les choses tournèrent au désastre. Il l'avait emmenée au manoir Axel, un manoir abandonné bien connu pour être hanté, afin de lui permettre d'acquérir quelque expérience des fantômes et des morts-vivants mineurs. Lorsqu'ils arrivèrent, ils ne trouvèrent pas de fantômes mais un puissant vampire. Dagmar fut tué et Kirsten réussit à s'échapper de justesse. À présent elle sillonne le Vieux Monde et approfondit ses connaissances au sujet des morts-vivants, avec l'espoir de retrouver la trace du vampire qui a assassiné son oncle.

«Ce sont des individus dépravés, des abominations qui traficotent dans la magie. Il me paraît évident que les vampires tombent sous la juridiction des répurgateurs. Ces énergumènes qui se prétendent chasseurs de vampires ne font que nous mettre des bâtons dans les roues.»

—Abelhelm Mueller, répurgateur

«Qu'est-ce donc qu'ils cherchent avec tous ces bouquins sur les vampires et les morts-vivants et toutes ces choses que l'homme est pas supposé connaître, hein? Ça m'paraît rudement louche, si vous voulez mon avis.»

—Sigrun Gwisdek, paysan

«À mort les morts!»

—Cri de guerre bien connu des chasseurs de vampires

«Le culte de Morr console les endeuillés, un devoir plus essentiel que jamais dans les temps difficiles où nous vivons, et il procure à tous des services funéraires de qualité. Baguenauder à la chasse aux monstres dans la campagne me paraît vraiment être une fameuse perte de temps pour des âmes pieuses.»

—Père Knock, prêtre de Morr

La Société Tsarévitch Pavel

Le tsarévitch Pavel est le prince kislevite qui a porté le coup de grâce à la tsarine vampire, mettant ainsi fin à son règne sur le Kislev. Ces dernières années, une société secrète portant son nom est apparue dans l'Empire. Désireux de suivre son exemple, ses membres veulent extirper les racines du vampirisme des familles nobles. Leurs motivations ne sont pas toujours justes car ils se préoccupent uniquement des vampires qui pourraient mettre en danger la pureté du sang aristocratique et leurs espérances d'héritage, lesquelles seraient réduites à néant si leurs parents devenaient immortels.

La Société Tsarévitch Pavel recrute principalement des hommes appartenant à l'aristocratie. Ils possèdent quelques informations sur l'infiltration des sœurs lahmianes dans les différentes couches de la noblesse, mais ils ne sont pas conscients de son étendue. Leur richesse et leur prestige leur permettent de profiter d'un certain nombre d'avantages inaccessibles aux autres chasseurs de vampires. Toutefois la seule raison pour laquelle ils réussissent à perdurer est que les lahmianes considèrent leur organisation comme une arme potentiellement utile contre les von Carstein lorsque ceux-ci tenteront inévitablement de reprendre l'Empire. De plus, les von Carstein ne sont pas encore au courant de leur existence.

Heinrich von Wittington

Il touchait au but lorsqu'ils lui ont tiré une flèche dans le dos. L'un de leurs agents humains, Dirk Kette, a tiré sur Heinrich von Wittington au cours d'une partie de chasse. Voilà comment ils se sont trahis et dès que sa blessure sera guérie, il entrera en contact avec ses amis de la Société pour qu'ils fassent disparaître cette maudite souillure vampirique de son arbre généalogique une bonne fois pour toutes.









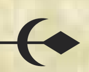


UNE PARODIE DE VIE

« On peut toujours reconnaître un vampire à ses yeux ; on y voit, en égale mesure, le dédain et une soif inextinguible et terrifiante. Toutefois, ayez aussi un miroir à portée de main. »

—Kirsten Strumpfnase, chasseuse de vampires

Chapitre II



Ce que vous ignorez *peut* réellement vous faire du mal, en particulier si vous chassez les vampires. L'ignorance est une ennemie tout aussi dangereuse que les morts-vivants, mais dans un monde où tous ceux qui paraissent détenir un savoir en matière de nécromancie font aussitôt l'objet de la plus profonde suspicion, les recherches dans ce domaine ne sont pas chose facile. Les gens qui ne peuvent avoir accès aux œuvres interdites ou aux collections confidentielles des bibliothèques des temples doivent souvent se contenter de documents incomplets ou de seconde main, tel le *Journal de la rue de la Vermine*, dont les origines sont plus que douteuses.

LE 19 AVANT MYSTÈRES

J'ai eu tort de venir m'installer ici, dans la rue de la Vermine. Depuis que j'ai quitté l'université, l'argent est devenu un souci ; je n'ai pas eu beaucoup d'autres choix que de chercher le logement le moins cher possible. Le nom de la rue, à lui tout seul, m'a dit tout ce que j'avais besoin de savoir. Cet endroit est infesté de rats, de chats, de chiens et de toutes sortes de vermines du genre humain, depuis les vauriens de la taverne du Cadenas et la Clef jusqu'à Rothbart le Crasseux, cet immonde fossoyeur. La nuit dernière, j'ai rêvé que je m'étais métamorphosé en une monstrueuse vermine pendant mon sommeil.

LE 20 AVANT MYSTÈRES

Quand vous ne pouvez imaginer comment les choses pourraient empirer, elles y arrivent quand même. Je m'étais mis à l'abri du froid au Cadenas et la Clé lorsque les hommes du guet sont arrivés pour nous lire l'Edit contre la peste. J'étais tellement terrifié que je ne me souviens pas de la moitié de ce qu'ils ont dit, à part le plus important : la rue de la Vermine a été déclarée insalubre et elle doit être fermée au nom de la salubrité publique ; ils ont appelé ça un « Cordon Sanitaire. » Nous avons déphiné jusque dehors, avec nos lanternes et nos chopes en main, et nous les avons regardés murer les deux extrémités de la rue. Ensuite, des gardes se sont installés là. Ces murs ne sont pas bien solides mais ils marquent une limite que nous ne pouvons traverser, sous peine de mort. Les portes et les fenêtres qui donnent sur l'arrière ont été barrées et clouées ; impossible de nous échapper par là. Me voilà enfermé là-dedans, avec tous ces gibiers de potence, sans aucun moyen d'en sortir.

LE 23 AVANT MYSTÈRES

Notre seul contact avec le reste de la cité d'Altdorf se fait par l'intermédiaire des Proclamations de décès. Une prêtresse de Shallya et un prêtre de Morr viennent nous rendre visite, elle en blanc et lui en noir, comme des pièces d'échecs. Elle s'occupe de la plèbe pendant qu'il accroche la proclamation, mais on voit bien leur véritable motivation à la façon dont ils nous scrutent à la recherche de bubons.

Comme je suis homme de lettres, on m'a choisi pour lire à haute voix les Proclamations pour tous mes voisins. Elles disent des choses comme : cinq morts à Ragansweg, deux morts dans la Breichstrasse. D'autres rues ont été murées, tout comme la nôtre, parce qu'on les a déclarées propices au développement de la crasse qui engendre les miasmes qui, à leur tour, engendrent la peste.





La cité offre une récompense pour chaque chien et chat tué. Ils veulent essayer de débarrasser les rues des déjections animales qui les recouvrent. Pendant une journée entière, nous n'avons entendu que des aboiements et des miaulements incessants, mêlés aux cris de triomphe des brutes et des gamins des rues à chaque fois qu'ils récoltaient une nouvelle pistole.

Le 25 avant Mystères

Avec la disparition des chiens et des chats, les rues sont un peu plus propres, mais en leur absence les rats sont sortis en force. On les voit partout et ils ont un culot prodigieux. On en a vu un galoper sur toute la longueur du bar du Cadenas jusqu'à ce que Holz lui écrase la tête d'un coup de la chope qu'il avait en main. Puis il me l'a tendue, comme si ça n'avait pas d'importance que la moitié d'un rat écrabouillé se balance en dessous de ma boisson.

Le peu que j'ai dans mon garde-manger ne durera pas longtemps. J'ai pris l'habitude d'aller à la taverne pour mes repas. Je ne sais pas où Holz trouve sa provende et j'aime mieux ne pas le savoir. Mes compagnons d'infortune sont une bande de canailles, mais ils ne sont pas si mauvais que je l'ai d'abord pensé. Holz a accroché son tromblon au-dessus du bar pour les faire tenir tranquilles, mais c'est surtout pour la galerie. Dans ces moments terribles, ces gens partagent une camaraderie que je leur envie.

Ce matin, en arrivant, les prêtres ont remarqué que les Stahl étaient absents alors que c'est une famille très dévote d'habitude. Ils sont allés voir chez eux ; ils en sont ressortis avec la figure livide et ils ont dessiné le symbole à la craie sur la porte. Personne ne doit entrer dans cette maison ni en sortir jusqu'à ce que la maladie ait accompli son œuvre. L'ambiance n'était pas très joyeuse dans la rue de la Vermine, aujourd'hui.

Le 26 avant Mystères

Tout le monde porte des talismans pour éloigner la maladie. Certains recommandent l'usage du tabac pour se protéger des vapeurs néfastes. Frau Schadenfreude a appris à son fils à fumer la pipe, malgré sa toux et ses pleurs. D'autres personnes ne jurent que par les clystères au vif-argent. Rothbart usa de la mousse récoltée sur des crânes ; selon lui c'est un talisman infaillible. J'ai acheté un pomander à Frau Kopf. Elle ma juré que les herbes qu'il contenait tiendraient la maladie à distance, mais j'aimerais bien pouvoir sortir de la rue pour pouvoir me procurer un talisman plus puissant au grand marché.

La maison des Blucher a été fermée et marquée ce matin.

Le 28 avant Mystères

J'ai trouvé un nouveau travail, mais je ne pense pas que père serait fier de moi s'il l'apprenait. Je fais partie du Durchsuchung ; nous sommes chargés par les prêtres de visiter les maisons de la rue de la Vermine qui ont été mises sous scellés pour voir si leurs habitants sont toujours vivants. On me paie en pistoles avec le produit de la vente de leurs possessions, s'ils n'ont pas survécu.

Je porte un casque fermé et j'ai placé mon pomander à l'intérieur de la visière en forme de bec pour repousser les miasmes. Les sons sont étouffés par le casque, mais il n'y a aucun bruit dans les maisons, qu'elles abritent des vivants ou des morts. Les malades restent seuls, en attendant que le Vieil Homme vienne réclamer leur âme, tandis que les autres membres de la famille se réfugient dans une autre pièce, en prière. Si au bout de trois semaines personne d'autre n'est tombé malade, la maison est déclarée salubre.

Dans la maison des Meer, j'ai remarqué quelque chose d'étrange. Fraulein Meer, bien que malade, ne présente aucun des signes de la peste. Elle est pâle, fiévreuse, anormalement mince. Sa respiration est laborieuse et elle a des petites mouchetures de sang sur le visage comme si elle avait eu une violente crise de toux. J'ai reconnu les symptômes grâce à mes souvenirs de mes lectures de Gaelen. Elle souffre de consomption et non de la peste, alors j'ai effacé la marque sur sa porte. Néanmoins, la maladie est contagieuse et cela ne peut pas faire de mal de la garder enfermée dans son grenier.

À en croire la Proclamation, il y a encore eu cinq morts à la Breichstrasse.

Le 1er après Mystères

La nuit dernière, par décret impérial, les lois ont été suspendues et les malades ont été autorisés à sortir tandis que les bien portants restaient à l'intérieur. On leur a ouvert les portes et ils se sont promenés dans la rue de la Vermine. Caché derrière mes volets, j'ai vu le plus étrange des spectacles. Le sol était voilé d'une brume épaisse qui s'enroulait autour des jambes des enfants squelettiques qui faisaient la ronde, chantaient des comptines et tombaient et puis se relevaient et s'enfuyaient en courant et en riant. Les malades plus âgés sont arrivés ensuite, murmurant entre eux, s'étirant et respirant profondément l'air froid de la nuit. L'épidémie de consomption semble circonscrite à la rue de la Vermine ; les malades venus d'ailleurs portaient tous les signes habituels de la peste. J'ai vu un pauvre hère d'une allure tellement hideuse qu'il avait l'air plus mort que







vivant. Il avait la tête entièrement chauve, la peau grise comme de la pierre, la bouche tirée en arrière comme si ses lèvres étaient tombées, des oreilles contrefaites plaquées contre un crâne déformé et il se déplaçait avec l'aide d'un assistant courbé en avant. Ses yeux brillaient d'une énergie surnaturelle, comme celle qu'on voit parfois dans le regard des grands malades lorsqu'ils vous contemplent depuis l'extrême bord de l'abysse. Je les ai vus pendant un instant et puis une seconde après ils avaient disparu. Mes yeux ont sûrement été abusés par le brouillard d'Altdorf.

Le 2 après Mystères

Les Schadenfreude sont tombés malades. Le tabac est parfaitement inefficace. Eux aussi présentent des symptômes de phtisie. Il est étrange que ces deux maladies se développent parallèlement.

J'en ai parlé au nouveau prêtre qui est arrivé aujourd'hui. Le précédent ne voulait même pas m'adresser la parole mais ce jeune homme, il s'appelle Wechsler, a eu l'air très intéressé. Il m'a demandé de lui montrer les phtisiques et après cela il a couvert leur maison de symboles de Morr et il a même accroché son corbeau d'argent à la poutre maîtresse de l'une des maisons. Je serai toujours ébahi de voir comme les individus les plus rationnels peuvent se laisser aller à la superstition en temps de crise.

Note : il faudra bientôt penser à acheter un nouveau pomander à Frau Kopf.

Le 3 après Mystères

Il y a eu des bruits étranges la nuit dernière. On aurait dit qu'un démon était en liberté.

Le 4 après Mystères

Les Kopf sont tous morts. Hier ils se portaient à merveille et aujourd'hui ils sont morts. Ils n'ont pas été tués par la peste, ni par la consomption ni aucune autre maladie, à moins que nous n'assistions à une poussée de variole explosive. Les murs de leur maison étaient badigeonnés de sang et leurs cadavres ont été déchiquetés. Voilà, à l'évidence, la source des étranges clameurs que j'ai entendues. Il y a un monstre en liberté, une créature capable d'une violence inouïe. J'ai hurlé jusqu'à en perdre la voix pour appeler les gardes de l'autre côté du mur mais ils ont refusé de m'écouter. Ils ont entendu toutes les balivernes imaginables de la part des désespérés qui cherchent à s'échapper de la rue de la Vermine. Mes voisins m'évitent à présent et ils me regardent d'un air bizarre, comme si j'étais fou et que ma folie était contagieuse.

Le 5 après Mystères

Je suis un idiot. Wechsler est venu voir le carnage de la maison des Kopf et cela a confirmé mes craintes. Il ne s'agit pas d'une épidémie de phtisie qui se répandrait en même temps que la peste. C'est la marque d'un vampire. L'un de ces morts-vivants est ici, parmi nous, il se repaît de nous à loisir. Nous sommes pris au piège comme des rats. Wechsler dit qu'il n'y a aucun moyen de lever l'Ordonnance contre la Peste jusqu'à la fin de l'épidémie. Mais il va nous aider.

Nous nous sommes réunis au Cadenas. Tout le monde s'est assis et a écouté attentivement pendant que Wechsler parlait. Je m'attendais à des protestations mais les gens de la rue de la Vermine m'ont vraiment surpris par leur résolution. Tout le monde sait que quelque chose ne va pas. L'oncle de Fraulein Meer nous a dit que dans son délire elle a parlé d'un monstre qui lui aurait rendu visite une nuit, avant qu'elle ne tombe malade. Holz et Rothbart ont vu rôder la même étrange silhouette que moi dans la rue, en pleine nuit. Tout le monde a entendu le vacarme qu'il a fait en tuant les Kopf dans son accès de rage.

Wechsler nous a expliqué quels sont les fléaux des vampires : la lumière du soleil, l'ail, tout ce qui est sacré, l'aubépine et l'argent. À l'instant où j'écris ces mots, les autres s'affairent à aiguiser des pieux, avec une expression de sombre détermination sur le visage. Wechsler nous a distribué de l'eau bénite et des symboles sacrés. Nous avons mis toute notre fortune en commun et Holz a chargé son tromblon de toutes les pistoles que nous avons pu réunir. J'ai eu grand tort de qualifier ces gens de vermines simplement parce qu'ils vivent dans la crasse. Ils sont bien plus courageux que n'importe lequel de ces aristocrates qui se protègent de la peste assis dans leurs cages de verre.

Nous allons visiter les maisons les unes après les autres, jusqu'à ce que nous ayons trouvé la véritable vermine. Après tant de jours passés à attendre qu'une mort invisible vienne nous chercher, elle vient enfin de prendre un visage, un visage que nous pouvons combattre. Lorsque nous aurons trouvé le monstre, nous l'empalerons, nous le décapiterons, nous emplirons son crâne d'ail et nous exposerons son mufle hideux à la lumière du jour.

Je n'ai pas peur de mourir. Aujourd'hui, j'ai découvert une grosseur sous mon aisselle, le signe avant-coureur des bubons qui me conduiront à ma fin. Lorsque la mort viendra, j'espère seulement qu'elle sera rapide.



Parmi toutes les études consacrées aux vampires, l'une des plus complètes est celle que Maximillian Sommers, chevalier du Corbeau, a rédigée pour ses compagnons de l'ordre. Ceux qui ne font pas partie de cette congrégation auront bien du mal à se la procurer mais ils découvriront que son intérêt compense largement la difficulté de leurs recherches.

Les vampires et leurs lignées

S'il est vrai que les vampires sont d'abjectes créatures de la nuit, aussi odieuses aux yeux des dieux qu'elles le sont aux nôtres, nous ne devons pourtant pas nous dérober si nous désirons les combattre. Nous ne devons pas détourner le regard comme des enfants effrayés mais plutôt les examiner d'un œil attentif, sans passion, en observant nos ennemis de manière à voir jusqu'aux tréfonds de leur cœur, afin de comprendre leurs pensées et leurs actions et découvrir comment les faire mourir.



Car ils peuvent mourir. Malgré leurs vantardises et leurs prétentions à l'immortalité, la vie d'un immortel peut connaître un terme... mais je vais trop vite à ma conclusion. Nous verrons bientôt comment en finir avec eux ; avant cela, nous devons découvrir comment ils sont apparus.

Les origines des vampires sont enveloppées de mystère mais nous savons qu'ils sont venus de la Terre des Morts, la nation perdue du désert et des ossements dont certains érudits prétendent qu'elle serait le berceau de l'humanité. C'est de cette antique Terre des Morts qu'est venu Nagash, le Grand Nécromant, et en ce temps-là les vampires marchaient à ses côtés. On ignore s'ils étaient ses créatures ou s'ils sont apparus spontanément. De nos jours, il est rare que les vampires s'associent aux nécromanciens qui se donnent le nom de disciples de Nagash mais peut-être qu'il n'en a pas toujours été ainsi.

Une fois que ce territoire eut été dépouillé de toute vie, les vampires s'en allèrent répandre leur infecte contagion au reste du monde. Car les vampires doivent se nourrir du sang des vivants. Ils ne peuvent survivre dans une nation de squelettes. Leurs différentes espèces se dispersèrent de par le monde et nombre d'entre eux vinrent des anciens royaumes pour s'installer dans le Vieux Monde. Selon certaines théories, il existerait encore d'autres lignées inconnues en terre étrangère, mais ceci dépasse la portée de notre ouvrage. Laissons les démons étrangers se charger des morts étrangers.

C'est donc ainsi que la race des vampires est apparue. À présent, voyons comment un vampire vient au monde.









L'Obscur Baiser

Chaque vampire a d'abord été un humain ordinaire, comme vous et moi. Le processus exact par lequel un mortel est métamorphosé en vampire nous est inconnu. Chaque érudit propose une explication différente et ils sont nombreux à penser que les victimes des vampires sont condamnées à rejoindre leurs rangs. Selon l'une des théories les plus crédibles, un échange de sang serait essentiel. Une seule gorgée pourrait suffire ; peut-être y a-t-il de courageux guerriers qui ont été frappés de cette malédiction simplement parce qu'ils avaient combattu l'ennemi la bouche ouverte. On vous accusera peut-être d'être des individus maussades, peu riants, à l'âme austère et toutes sortes d'autres choses tout aussi insultantes, mais s'il est prudent, un chasseur de vampires conserve la bouche fermée quand il traque les morts-vivants.

Cependant, il ne s'agit là que d'une théorie. Un certain nombre de cas répertoriés laissent à penser que la métamorphose n'est pas garantie en cas d'ingestion de sang. Après avoir consommé du sang vampirique, l'un de nos frères est simplement mort d'une maladie débilitante et n'est pas revenu de sa tombe pour autant, tandis que d'autres, à ce que l'on dit, se sont montrés suffisamment dévots et robustes pour résister à ces effets et guérir après une période de maladie. Les morts-vivants sont retors ; il est possible qu'ils saignent leurs victimes à blanc au cours de leur rituel, avant de les corrompre à l'aide de sang de vampire. De cette manière, les victimes seraient déjà sous leur influence lorsque le sang impur pénètre dans leur organisme et celui-ci ne contiendrait pas assez d'humeurs pures pour combattre son influence morbide.

Après la contamination, quelle que soit la manière dont elle intervient, vient une période de sueurs froides, de frissons et de maladie qui peut durer d'une journée à une semaine. Après cela, la victime meurt et renaît comme vampire. Toutefois, ne commettez pas l'erreur de croire qu'il s'agit de la même personne. Si l'un de vos camarades subissait une telle transformation, la seule manière de sauver son âme serait de le confier aux Jardins de Morr en toute hâte.

Un vampire, même jeune, possède une force prodigieuse, au moins égale à celle des mortels les plus forts. Il devient beaucoup plus rapide que du temps de son vivant, à tel point qu'il peut éviter les attaques alors qu'un observateur penserait l'avoir à peine vu bouger. Il ne ressent quasiment pas la douleur et peut résister à des coups qui estropieraient un homme ordinaire. Il devient un seigneur parmi les morts-vivants, capable de dominer les morts sans repos les moins puissants par sa simple volonté. De plus, il se réveille animé d'une inextinguible soif du sang des vivants. Un vampire doit se nourrir régulièrement, en règle générale une fois par semaine. Il n'a pas besoin de saigner ses proies à mort, mais la plupart des vampires nouveau-nés se moquent de laisser la vie sauve à leurs victimes.

Traquer les prédateurs

Les chasseurs de vampires doivent se montrer diligents lorsqu'ils traquent les morts-vivants, tout particulièrement dans l'Empire. Lorsque des rumeurs d'activité vampirique parviennent aux oreilles des templiers de Sigmar, il est déjà trop tard pour que le moindre bien puisse être fait. En règle générale, les répurgateurs ignorent nos subtiles méthodes d'investigation ; ils se contentent d'enfermer tous les habitants d'un lieu pour les soumettre à la question jusqu'à découvrir le monstre ou le pousser à s'enfuir devant la menace de leurs initiatives maladroites. Nos méthodes permettent non seulement d'éviter aux victimes potentielles d'être saignées comme un






vil bétail mais elles leur épargnent également de finir en combustible sur les bûchers des répurgateurs.

Ainsi, il ne suffit pas d'attendre que nos ennemis relèvent la tête. Nous devons les poursuivre de ville en ville pour les débusquer. Historiquement, c'est en Sylvanie que l'on trouve la population de vampires la plus nombreuse, mais il n'est de province de notre bel Empire qui puisse se dire épargnée par l'ombre des vampires. Il n'est aucun village, si petit soit-il, qui ne mérite notre attention.

Au cours de vos voyages, vous rencontrerez sûrement des indices. Il peut s'agir d'une vague de disparitions et de décès inexpliqués, particulièrement si cela se produit à intervalles réguliers, mais également d'une épidémie incompréhensible qui pourrait découler du mode d'alimentation des vampires ou des effets de leur contrôle mental. De nombreux chasseurs de vampires fréquentent assidûment les jardins de Morr pour y surveiller les morts suspectes, mais les malades admis dans les hospices de Shallya à la suite d'affections non diagnostiquées peuvent également vous donner des indices sur l'activité de nos ennemis dans une région donnée.

Si de tels signes vous indiquent la présence d'éveillés, commencez par vous renseigner au sein de la populace. Votre meilleure chance de réussir serait de découvrir leurs victimes et vassaux. Il existe des mortels assez fous pour offrir leurs services aux vampires, afin d'obtenir les quelques miettes de pouvoir que ceux-ci peuvent leur offrir ou dans l'espoir d'obtenir un bénéfice à plus long terme si leur maître choisit de leur dispenser l'Obscur Baiser, ce qui est moins vraisemblable.

Les vassaux des vampires, tout comme leurs victimes, portent la marque de leur morsure. Celle-ci peut se présenter sous la forme de délicates cicatrices, à peu près de la taille d'un clou, dans le cas de leurs favoris, ou encore comme des lacérations d'une sauvagerie inouïe, difficiles à différencier de morsures de loup. Lorsqu'ils opèrent dans nos communautés, certains vampires plus roublards que les autres essaient de dissimuler les traces de leurs forfaits en décapitant la victime, mais la relative absence de sang à l'intérieur du corps ou sur la scène du crime démontre facilement l'implication d'un buveur de sang aux yeux de l'observateur averti.

Quant aux mortels qui ont eu commerce avec des vampires, ils ont souvent le regard vitreux ; c'est là l'un des effets










secondaires de la transe hypnotique utilisée par certains morts-vivants pour obtenir ce qu'ils veulent. Ceux sur lesquels l'un de ces monstres s'est nourri à plusieurs reprises, tout en les laissant vivre, se reconnaissent à ce regard fixe, associé à une pâleur de la peau, une certaine léthargie et une respiration laborieuse.

Tout nouveau venu dans une région devrait faire l'objet d'une discrète surveillance. Soyez tout particulièrement vigilants à l'égard des gens du voyage, des vagabonds et des autres rebuts de la société qui pourraient parfaitement être les complices de votre proie. Si vous rencontrez parmi vos concitoyens des personnes ayant radicalement changé de comportement, celles-ci méritent également votre suspicion. Si certains membres de la communauté développent soudainement un goût inusité pour la solitude ou le morbide, faites très attention. C'est comme cela que vous les débusquerez, grâce à leurs intermédiaires mortels si leur repaire est dissimulé dans la campagne ou bien par les commérages de leurs voisins s'ils ont choisi de s'établir dans une communauté.

Identifier les morts-vivants

En général, on reconnaît les vampires à différents détails : leur absence de reflet dans les miroirs, leur peau froide, le fait qu'ils portent de grands chapeaux à larges bords lorsqu'ils sortent à la lumière du jour, leur air affamé (particulièrement si leur regard se pose sur le cou exposé de gens jeunes et avenants), le fait qu'ils évitent les symboles sacrés et ne touchent jamais à la nourriture.

Cependant, ceci vous permettra uniquement de savoir que vous avez affaire à un vampire ; la clef, si vous voulez le vaincre, est de savoir à quelle espèce il appartient.





Selon certaines sources, les vampires se répartissent en lignées, en familles, mais ceux qui ont consacré leur existence à traquer ces monstres abjects en savent un peu plus. Il n'existe pas de moyen rapide et infaillible pour deviner les faiblesses et les caractéristiques propres à un vampire donné car on les rencontre sous une telle diversité de formes, ils possèdent des pouvoirs si inhabituels et sont sujets à des faiblesses si variées que cela dépasse les moyens ordinaires dont dispose un chasseur de vampires débutant pour combattre ces implacables adversaires. Nous pouvons néanmoins affirmer qu'il existe des généralités, des tendances communes qui s'appliquent à toutes les catégories de vampires.

La première de ces lignées, celle à qui l'on doit largement l'aura romantique qui environne ces créatures, est celle des aristocrates. Les von Carstein en sont les représentants les plus fameux. On les identifie immédiatement à leur maintien royal et à leur beauté pâle et majestueuse. On les rencontre le plus souvent en Sylvanie, une province qu'ils ont prétendu gouverner à de nombreuses reprises au cours de son ignoble histoire. Bien qu'ils puissent paraître très humains, ne vous laissez pas abuser. Leurs yeux qui luisent d'un feu sanguinolent, leurs griffes et leurs crocs se révèlent lorsque ces vampires se mettent en fureur. Il vous paraîtra peut-être difficilement réalisable de pousser chacun des Sylvaniens que vous croiserez à se mettre en colère pour déterminer s'il s'agit ou non de mortels, mais un chasseur de vampires ne doit pas se dérober devant une telle tâche s'il ne dispose d'aucun autre moyen.

Une autre catégorie de vampire est celle des bêtes, de misérables morts-vivants qui ne présentent que très peu de ressemblance avec les humains dont ils se nourrissent. Les stryges, ou vampires strigois, sont les plus nombreux dans cette catégorie et, de toute l'engeance de leur espèce, ce sont les plus hideux. Ils sont encore plus horribles à contempler que les macabres dévoreurs de chair qui hantent les terres maudites de Moussillon. On reconnaît un stryge à certains détails physiques rappelant fortement les chauves-souris : des oreilles étirées, des griffes encore plus longues que celles des goules et, dans certains cas, de petites ailes rudimentaires. Parfois, c'est leur grande taille et leur férocité qui trahissent leur présence, mais à de trop nombreuses reprises, les chasseurs de morts-vivants un peu trop présomptueux n'ont pas vécu assez longtemps pour utiliser cette découverte après avoir été témoin de l'une des féroces attaques de ces stryges.

Certains vampires sont plus proches de leur véritable nature de morts-vivants et ressemblent beaucoup aux cadavres qu'ils sont en réalité. Ces vampires semblent avoir une prédilection pour les arts mortifères de la nécromancie, qu'ils mettent à profit pour créer de vastes armées titubantes de guerriers morts-vivants. N'importe lequel de nos confrères pourra vous dire que les plus dangereux de tous sont les nécrarques, qui sont redoutés dans le monde entier pour leur savoir-faire en matière de magie noire. Ils ont une peau fripée, semblable à celle des cadavres, tendue sur leurs antiques ossements et dessinant une silhouette monstrueuse. Les traits de leurs visages évoquent à la fois la chauve-souris et le rat, avec des incisives proéminentes et acérées, de longues oreilles pointues et un crâne chauve, étiré en dôme allongé. Le plus souvent, les nécrarques se cachent loin de toute civilisation. Ils aiment à habiter des tours qui ressemblent à des caricatures de celles où résident les sorciers mortels.

En Bretonnie, on connaît une race de vampires qui partage de nombreuses caractéristiques avec la catégorie des aristocrates, cependant ils sont loin de se cantonner derrière les frontières de cette ridicule nation. Ce sont des guerriers, uniquement préoccupés de la perfection de leur art, exultant dans la puissance qu'apporte le vampirisme. Ils sont obsédés par le développement de cette puissance, audacieux, arrogants et d'une brutalité absolue. Les Dragons de Sang, c'est le nom qu'ils se donnent, semblent faire partie des plus nobles représentants de l'humanité jusqu'à ce qu'ils révèlent leur véritable visage dans leur fureur. Fort heureusement, ils sont assez outrecuidants pour arborer fièrement le symbole de leur ordre, un blason frappé d'un dragon rouge, qui orne leurs armures et leurs armes.






La dernière de ces lignées majeures est beaucoup plus secrète que les autres. Elle est pratiquement exclusivement composée de femmes, toutes d'une beauté enivrante, qui furent enrôlées dans les rangs des morts-vivants dans tout l'éclat de leur prime jeunesse. Pour confondre ces vampiresses auréolées de mystère, il faut absolument utiliser les moyens les plus subtils, tels qu'un déploiement stratégique de miroirs et de symboles sacrés. Il est indispensable que le chasseur prenne toutes les précautions nécessaires afin d'éviter de se faire prendre lors de ses tentatives pour déterminer la véritable nature des jeunes aristocrates excentriques qu'il soupçonne, car leurs silhouettes apparemment fragiles dissimulent en réalité une force et une rapidité prodigieuses, au moins égales à celles d'un homme. Et il ne sert à rien de démasquer un vampire si vous ne vivez pas suffisamment longtemps pour le détruire.

Les Grâces Sacrilèges des Vampires

Les damnés possèdent de nombreux pouvoirs et talents, avec lesquels le véritable chasseur de vampires serait bien inspiré de se familiariser. Comme je l'ai déjà mentionné, bien que leur aspect physique puisse ne rien en laisser paraître, même les plus faibles des vampires sont dotés d'une force et d'une rapidité égalant facilement les meilleures performances des vivants et les vampires les plus âgés sont infiniment plus forts. Plus les vampires avancent en âge, plus leurs pouvoirs augmentent, sans qu'ils présentent le moindre signe de vieillesse. J'ai vu des vampires soulever un homme adulte avec une facilité déconcertante pour le projeter à travers une pièce, j'en ai vu d'autres sauter d'une haute toiture et atterrir sur le sol sans une égratignure ou se relever, alors qu'ils étaient couchés, en orientant simplement leur corps vers le haut dans une incompréhensible démonstration de contrôle corporel.

Les dents et griffes des éveillés deviennent aussi acérées que des lames de dagues une fois qu'ils ont été métamorphosés, mais certains sont capables de les dissimuler, comme une bête qui rentre les griffes, afin de passer inaperçus lorsqu'ils circulent parmi leurs proies.

La chair glacée des vampires est aussi résistante aux blessures que peut l'être celle d'un homme en armure. Les coups rebondissent sur leur cuir et les horions les plus violents leur causent peu de dommage. Même si vous parvenez à en blesser un, ils guérissent bien plus rapidement qu'un mortel ordinaire et on dit même qu'ils sont capables de faire repousser un membre perdu si on leur en laisse le temps.

Les sens des vampires sont également bien meilleurs que les nôtres. Les ténèbres ne les gênent pas ; ils prétendent même posséder la capacité de voir le sang circuler sous la peau d'un homme. Ils peuvent entendre le plus léger bruit de pas et flairer les odeurs les plus subtiles. Il est quasiment impossible d'approcher un vampire sans être détecté.

En plus de tout cela, les vampires disposent d'un large éventail de pouvoirs magiques. Toutefois, aucun vampire ne possède toutes ces capacités en même temps, car certaines sont plus communes et d'autres propres à certaines catégories d'individus. Il est possible que quelques-uns d'entre eux seulement soient parvenus à comprendre l'étendue de leurs capacités ou encore que certaines de ces capacités soient héréditaires, tout comme les qualités des parents se transmettent à leurs enfants.

Les vampires peuvent adopter un certain nombre de formes d'animaux inférieurs, habituellement celles des chauves-souris, des loups ou des rats. Cependant, les animaux obtenus ne sont pas de banals représentants de leur espèce ; ils sont plus forts et bien plus dangereux que les bestioles courantes. Même sous cette forme amoindrie, les

vampires restent de redoutables ennemis. Certains vampires peuvent prendre la forme d'une brume rouge, capable de traverser les plus petites fissures des portes ou des fenêtres, insensibles à toutes les blessures. Devant un vampire sous cette forme, toutes les armes façonnées par des moyens ordinaires sont inefficaces car elles sont incapables de l'atteindre.

Certains vampires sont capables de dominer les mortels d'un simple regard et de les obliger à obéir à leurs injonctions. Les vampires qui disposent de ce pouvoir s'entourent parfois d'une cour d'esclaves ensorcelés, tout disposés à combattre en leur nom ; contre ces pauvres créatures, votre résolution ne doit pas faiblir. Si vous retenez votre main, vous ne recevrez aucune pitié en retour. Ils feront un rempart de leur corps à leur maître et se jetteront sur vous avec fureur et maladresse si vous leur en donnez seulement l'occasion. Les vampires tentent parfois d'utiliser ce pouvoir contre ceux qu'ils daignent combattre, en les tenant sous leur regard suffisamment longtemps pour pouvoir ensuite se nourrir. C'est pour cette raison que le chasseur de vampires ne regarde jamais son adversaire dans les yeux, même s'il n'a que des soupçons.

De même qu'ils peuvent commander les mortels, certains vampires peuvent contrôler les animaux et s'entourer d'essaims de chauves-souris et de meutes de loups qui accomplissent leurs noirs desseins. Même les éléments se plient parfois à leurs désirs. On connaît des exemples de vampires capables de déchaîner les ouragans et la tempête suivant leur bon plaisir.

Les vampires sont également nombreux à maîtriser les arts ténébreux et disposent de pouvoirs égaux à ceux d'un nécromancien, y compris la capacité d'invoquer d'autres morts-vivants. Même ceux qui ne peuvent les invoquer s'entourent fréquemment de toutes sortes de revenants. Il semble que les abominations mineures soient attirées par celles qui leur sont supérieures, comme les mouches par l'excrément.

Les malédictions qui frappent les vampires

Nous voilà à présent au cœur du sujet. Comment ces ennemis terrifiants peuvent-ils être vaincus ? Dans notre entreprise, nous sommes bénis car les dieux abhorrent tellement nos ennemis naturels qu'ils les ont maudits et affligés de diverses faiblesses débilitantes que nous devons exploiter au mieux afin d'améliorer nos chances lors de nos affrontements. Les chasseurs de vampires qui opèrent seuls, simplement armés d'une cervelle emplie d'âneries superstitieuses pour les guider, parviennent rarement à accomplir autre chose que gonfler les veines du premier adversaire qu'ils rencontrent.

Néanmoins, de même que les forces des vampires varient en fonction de leur âge, de leur lignage et des humeurs des dieux, leurs points faibles sont tout aussi divers. Ce qui est efficace contre un vampire donné ne fonctionnera pas à coup sûr contre tous les autres. Un chasseur de vampires digne de ce nom doit maîtriser une multitude de techniques afin de pouvoir recourir à d'autres armes en cas d'échec lors de sa première attaque.

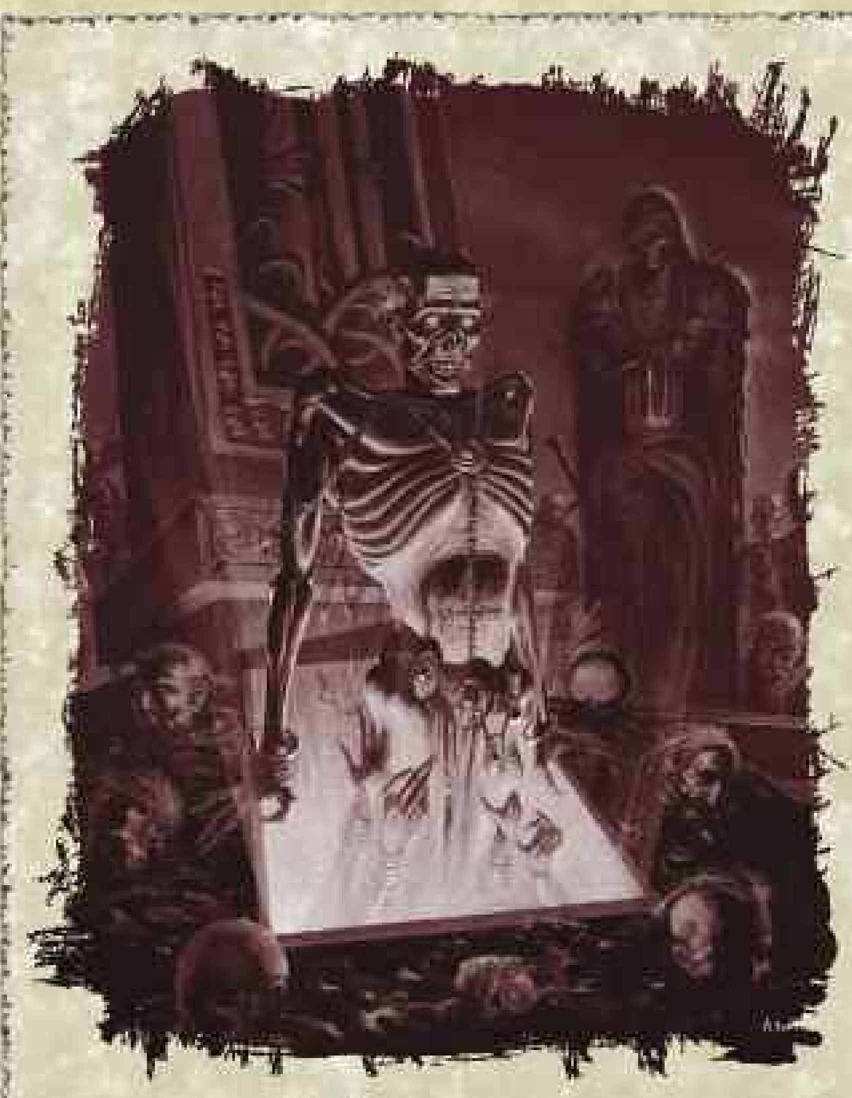
Pour commencer, abordons les superstitions dont vous pourriez avoir entendu parler, car certaines d'entre elles recèlent une part de vérité. Il existe bien des plantes qui repoussent les vampires, bien que le millet et les graines de pavot soient parfaitement inutiles et que l'ail se montre rarement aussi efficace que le folklore voudrait bien nous le faire accroire. L'ail peut être utile pour les repousser mais la tubéreuse des cimetières est bien plus efficace pour éloigner les vampires d'un lieu ou d'un individu en particulier. D'autres herbes simples ont beaucoup plus d'effet. La











griffedémon et le fléau-des-sorcières ont prouvé leurs vertus contre ces noirs ennemis.

Les objets de culte et les icônes ont un effet beaucoup plus radical contre la plupart des vampires. En plus de les repousser, le contact de ces objets les brûle. Néanmoins, sachez qu'effectuer des signes de la main, comme le signe du marteau, ou lever l'index et l'auriculaire pour former la tête du loup, n'aura jamais autant d'effet qu'une icône ou une médaille bénie ou encore de l'eau bénite, par exemple un flacon de Larmes de Shallya ou d'une eau puisée au puits d'un temple sigmarite. Nos ennemis seront également amoindris si vous parvenez à les obliger à fouler une terre consacrée, mais il n'est guère commode d'amener un vampire jusqu'à un temple avant de l'exécuter.

La lumière du soleil affaiblit les morts-vivants mais, en règle générale, il faut qu'ils y soient longuement exposés pour que cela les tue. La plupart des vampires sont capables de survivre au grand jour pendant de courtes périodes, d'autant plus s'ils sont âgés. Si le ciel est chargé de nuages noirs, les vampires peuvent se déplacer à leur guise et les von Carstein sont bien connus pour invoquer des tempêtes qui leur servent à couvrir leurs avancées lorsqu'ils partent en guerre. Un magister du Collège Céleste peut se révéler extrêmement utile dans ce genre de situation, grâce au contrôle qu'ils exercent sur les nuages et les autres corps célestes.

Certains vampires doivent passer les heures diurnes à se reposer sur un lit de terre provenant de leur terre natale. Un chasseur peut exploiter ce point faible s'il trouve le repaire d'un vampire, mais vous découvrirez que cette faiblesse est loin d'être partagée par tous vos adversaires. De la même façon, le fait de ne pouvoir entrer dans une demeure habitée par les vivants sans y avoir été invité affecte très peu de vampires, bien qu'il soit intéressant de noter que certains souffrent réellement de cette faiblesse potentiellement gênante. Cependant, comme dans le cas des protections à base de plantes, il suffit d'un allié dans la place qui invitera le vampire concerné à franchir le seuil de la maison pour que celui-ci puisse massacrer ses habitants sans entraves.

Les chasseurs de vampires considèrent généralement que la restriction qui interdit aux vampires de s'immerger dans une eau courante n'est qu'une superstition mais, dans ce cas précis, ils ont tort. Les vampires n'éprouvent aucune gêne à traverser un cours d'eau par bateau ou sur un pont, mais la plupart des morts-vivants peuvent être détruits par une immersion complète dans de l'eau vive. Comme toujours, il existe quelques exceptions à la règle,





comme le père Schmirgeln le découvrit lorsqu'il brisa la glace de l'Urskoy gelée au moment où le comte von Sangster la traversait. Il eut la douloureuse surprise de voir le vampire en ressortir, trempé comme une soupe, et le démembrer pour avoir osé mouiller son habit de soirée. Apprenez à connaître votre ennemi...

En ce qui concerne les faiblesses qui ne s'appliquent qu'à quelques individus, vous ne pourrez vous y fier qu'après avoir mené des recherches exhaustives au sujet du vampire que vous traquez. Parmi les vampires que vous affronterez, les plus âgés auront certainement été combattus et parfois vaincus par plusieurs de vos prédécesseurs. Si vous parvenez à retrouver leurs notes, celles-ci vous seront certainement précieuses.

L'Argent et l'Aubépine

Les armes ordinaires peuvent blesser les vampires mais seulement si vous frappez avec une force considérable et ces blessures restent insignifiantes. Les armes bénies ou celles qui sont faites d'argent sont beaucoup plus efficaces. C'est pour cette raison que les Templiers de Sigmar utilisent des balles d'argent bénies par leurs prêtres. D'après certaines sources, un pieu fait de bois d'aubépine peut transpercer un vampire si on le lui plonge dans le cœur. Comme c'est le cas pour la plupart des créatures, se faire transpercer par un pieu leur est généralement fatal. Dans certains cas, les vampires réagissent un peu différemment. Le pieu ne les tue pas ; au lieu de cela, il les immobilise. Si l'on extrait ce pieu à un moment quelconque après leur immobilisation, même longtemps après, le vampire retrouve toutes ses facultés et se relève avec, sans le moindre doute, une soif épouvantable.

Ce sont là les armes ordinaires que nous utilisons mais vous aurez parfois besoin d'instruments plus exotiques pour accomplir votre traque. Comme je l'ai déjà mentionné, la tubéreuse des cimetières affecte les vampires, de même que ses cousines la griffedémon, la gangresangue et le fléau-des-sorcières. Ces plantes se trouvent dans les lieux bien ombragés, humides, de préférence dans les marécages et dans la terre grasse des cimetières. En portant des guirlandes de tubéreuses des cimetières et en les suspendant autour des fenêtres, des portes et des cheminées, vous pouvez empêcher certains vampires d'entrer, en particulier les plus jeunes qui sont peut-être encore sensibles à la superstition, même si dans les faits il est probable que ces plantes produiraient peu d'effets sur eux s'ils les expérimentaient vraiment. On peut également en tirer un poison capable d'affecter les vampires alors qu'ils restent insensibles à tous les autres. Ces plantes sont très utiles pour donner un sentiment de sécurité aux paysans, mais un chasseur de vampires ne devrait pas se fier à ce genre de choses. Il est très facile aux suppôts de votre ennemi de supprimer ce genre de protections, à supposer que le vampire ne soit pas doté d'une volonté suffisante pour les contourner par lui-même.

La tubéreuse des cimetières permet également de concocter le baume connu sous le nom de plaie d'alarme. Cette mixture d'herbes et de poudre d'argent doit être appliquée sur une blessure ouverte suffisamment importante pour laisser une cicatrice. Une fois cette plaie refermée, la cicatrice réagira par des élancements à l'approche des vampires. Il est toutefois nécessaire d'user de ce produit avec circonspection car les répurgateurs sont connus pour persécuter ceux qui portent des cicatrices inhabituelles, qu'ils considèrent comme une preuve d'appartenance à un culte ou la trace de l'ablation d'une mutation.

Le lance-pieu mécanique est une arme d'un intérêt relativement discutable mais qui est assez recherchée par les chasseurs de vampires les moins expérimentés. Bien que la capacité de projeter un pieu à distance puisse indubitablement se révéler utile, son inventeur, un chasseur de vampires du nom de Mikhaïl Reingelt, n'a pas eu le temps








de perfectionner son mécanisme avant sa disparition suspecte. Elle est d'ailleurs doublement suspecte si l'on considère qu'elle s'est produite alors qu'il travaillait, s'il faut en croire la rumeur, à la mise au point d'une boîte censée émettre de la lumière solaire, une autre invention qui aurait pu se montrer d'une grande utilité contre les morts-vivants.

En appliquant une dose de venin de scarabée des tombes d'Arabie sur une lamelle d'os provenant d'un mort-vivant que l'on suspend ensuite au bout d'une ficelle, on obtient un pendule indiquant la direction dans laquelle se trouvent les vampires les plus proches. Cet objet est encore plus dangereux à utiliser que le lance-pieu, car le venin de scarabée ne perd jamais ses propriétés et peut facilement s'avérer fatal pour l'utilisateur de ce genre de pendule.

Certains chasseurs de vampires sont convaincus que psalmodier les derniers sacrements de Morr au-dessus d'un vampire est un autre moyen très sûr de détruire ces créatures impures. On connaît plusieurs comptes rendus d'expériences semblables, couronnées de succès divers, mais d'une manière générale les vampires semblent se rire de telles pratiques et égorgent joyeusement ce genre de bigots stupides. Si vous désirez essayer, assurez-vous d'abord d'avoir votre vampire bien en main si vous ne voulez pas rejoindre les rangs des innombrables victimes de la foi tombées alors qu'elles espéraient administrer l'extrême-onction à un vampire.

La décapitation et la crémation restent nos armes les plus sûres ; bien que certains vampires prétendent avoir la capacité de renaître même après un tel traitement, il s'agit d'absurdes vantardises. Nul ne saurait échapper à l'étreinte de Morr une fois qu'il y a été mené par un vertueux combattant de la foi sanctifiée.

« Montrez-vous subtils dans vos interrogations ; ayez la sagesse de ne pas effrayer ceux que vous désirez questionner, car vous risquez de les terroriser au point de les réduire au silence ou de provoquer leur fureur et la foule est une dangereuse créature quand elle sort de sa léthargie. Si vous devez inciter les citoyens à agir, que cela soit seulement en dernier recours car une émeute est difficile à calmer. Souvent, s'ils ne trouvent pas ce qu'ils cherchent, des émeutiers se retourneront contre autre chose pour apaiser leurs ardeurs sanguinaires. »

— Conseil d'un investigateur verenéen

« Il n'existe ni société vampirique, ni aristocratie, ni famille royale au sang bleu chez les morts-vivants. Les vampires ont soif de puissance et ils utiliseront la force aussi bien que la fourberie pour se l'approprier. La fragilité est punie de mort… de la mort terminale et véritable. Il n'existe pas d'ordre naturel de succession régissant ceux qui restent. Pas de droit d'aînesse. Pas de transmission de flambeau d'une génération à une autre. Le pouvoir se prend par la force brute. »

— Extrait d'Erbschaft, de Stefan Savilus

« Il y a eu de sombres rumeurs qui parlaient de nains vampires et aussi d'autres races, mais personne n'a jamais découvert aucune preuve de leur existence. Certains, chez les elfes, voudraient nous faire accroire que nous sommes les seuls à devenir des vampires et que ce serait une preuve supplémentaire de la nature intrinsèquement chaotique et avilie de l'homme, si sujet à la mutation. Face à cela, d'autres érudits affirment que les pillards noirs sont des cousins dégénérés des elfes, qu'il existe une nation entière de nains qui adorent le Chaos dans les terres de l'est et même que ce sont les halflings qui ont engendré les gobelins. Peut-être faut-il supposer que chaque race possède son double maléfique ? »

— Extrait des *Sermons*, de Traugott de Verena

« Ptra (dieu soleil ?) fut irrité par ce qu'il vit et, baissant le regard sur l'infâme cité du haut de son chariot, il les maudit jusqu'à la dernière génération, décrétant qu'avec leurs (hiéroglyphe inconnu), ils seraient (damnés ? maudits ? signification obscure) pour l'éternité durant les heures où le ciel lui appartenait. »

— Traduction d'un fragment de texte provenant de la Terre des Morts



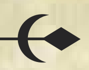


CHRONIQUES DES IMMORTELS

L'histoire est la chronique des folies de l'humanité et des triomphes des vampires. Si on les met en perspective par rapport au déroulement réel du temps, les échecs apparents des immortels ne sont que de simples contretemps.

—Comte von Sangster

Chapitre III



La ténébreuse histoire des vampires débute dans l'antique Nehekhara, le pays du grand fleuve, 1 650 ans avant que Sigmar ne fonde son empire. Le peuple de ce pays s'était uni sous le commandement du roi Lahmizzar pour repousser Nagash, le Grand Nécromant. Après cent années de guerre, Nagash fut enfin vaincu (cela ne devait pas être la dernière fois) et l'on ordonna que ses œuvres fussent détruites. Nagash, cependant, en vieux renard qu'il était, s'était préparé à une telle éventualité.

Du temps où Nagash était encore à la fois grand prêtre des Cultes Mortuaires, voué à la recherche du secret de la vie éternelle, et souverain autoproclamé du Khemri, il avait détourné les prêtres de la réincarnation de leur devoir sacré et les avait attirés vers ses sombres recherches. Certains membres du clergé, qui avaient résisté à ses corruptions, furent chassés ou assassinés pour leur loyauté aux anciennes coutumes. En même temps, Nagash avait eu la clairvoyance d'envoyer plusieurs des prêtres qui lui étaient loyaux dans le monde, comme espions ; pensant que ces traîtres faisaient partie de ceux qui avaient été exilés par le Maudit, les gens de Nehekhara les avaient accueillis à bras ouverts.

W'soran le Pernicieux

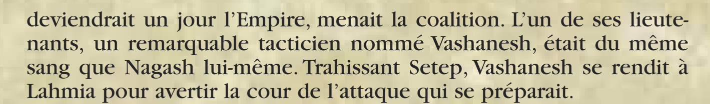
W'soran était l'un de ces traîtres et il s'éleva jusqu'à la position enviée de grand prêtre de la cité de Lahmia, le joyau des rivages de la mer de Cristal. Il profita de sa position pour empoisonner l'esprit de la jeune princesse Neferatem, future reine de Lahmia. Neferatem était une jeune personne entêtée, fascinée par la magie et la mort, très contrariée par le refus des Cultes Mortuaires d'enseigner la doctrine aux femmes. En secret, W'soran attisa son désir d'apprendre le savoir interdit et lui enseigna les sciences et la magie qu'il avait lui-même apprises aux côtés de Nagash. Après la chute du Grand Nécromant, la princesse s'efforça donc de sauver le plus grand nombre possible de parchemins du bûcher.

Son père prit la place de Nagash sur le trône du Khemri et Neferatem entama son règne sur Lahmia. Derrière les portes verrouillées de son palais, elle étudia les parchemins et commença à s'exercer, par imitation, à la magie nécromantique du tout premier niveau. Pendant ce temps, W'soran observait les Cultes Mortuaires de Lahmia, cherchant lesquels des prêtres seraient acquis à sa cause et lesquels il devrait éliminer. À ceux qui refusaient de se laisser corrompre par les enseignements de Nagash, il révéla les sombres pratiques de Neferatem, une trahison calculée que la reine ne devait apprendre qu'au bout de nombreuses années. Cela déclencha un schisme dans le clergé ; tandis qu'une partie des prêtres restaient loyaux à la reine, les autres s'élevèrent contre elle. La crise parvint à son point culminant lorsqu'ils lancèrent une attaque contre le palais, une rébellion qui ne fut matée que lorsque Neferatem elle-même émergea de son palais, environnée d'un nimbe crépitant d'énergie ténébreuse, et déchaîna la fureur de sa puissance nécromantique naissante contre ses ennemis.

Les rebelles survivants furent rassemblés et exécutés, ne laissant du culte Mortuaire que les individus en lesquels W'soran savait pouvoir avoir confiance. Avec leur aide, W'soran et Neferatem continuèrent leurs recherches en privilégiant l'étude d'un rituel en particulier : la création de l'Élixir de Vie qui avait permis à Nagash d'acquérir l'immortalité. Ils finirent par l'obtenir, mais sous une forme imprévue. La version de l'Élixir qu'ils avaient créée leur conféra bien l'immortalité, mais elle modifia également la nature fondamentale de leur être. Ils devinrent les premiers vampires.







NEFERATEM & LE CULTE DU SANG

Les Cultes Mortuaires de Lahmia coupèrent tous leurs liens avec le clergé des autres cités et entamèrent une refonte de leurs principes fondateurs en invitant des femmes à rejoindre leurs rangs. Le temple fut rebâti avec des pierres importées du Khemri, provenant de bâtiments détruits à la suite de la défaite de Nagash et les chambres du temple étincelèrent d'or et furent décorées de statues et de hiéroglyphes qui retraçaient son ascension vers le pouvoir. On le rebaptisa le Temple du Sang. Les cultes des autres dieux tombèrent peu à peu en désuétude et luttèrent pour se faire entendre à la cour, mais un bon nombre de leurs prêtres préférèrent quitter la cité.

Neferatem invita sa cousine Khalida Neferher, la reine-guerrière de Lybaras, à entrer dans son culte mais celle-ci refusa. Khalida considérait déjà d'un œil très soupçonneux les changements intervenus à Lahmia et, en outre, suivait pieusement les enseignements d'Asaph, la déesse aspic. Craignant que sa cousine n'ait découvert son secret, Neferatem l'accusa de trahison et tenta de l'assassiner lors d'un banquet, en la provoquant en duel devant tous les nobles de la cour lahmiane. La force vampirique de Neferatem lui permit de remporter la victoire et, alors que Khalida mourante gisait à ses pieds, la reine vampire se mordit la langue et lui donna un baiser, l'infectant ainsi de sa propre malédiction. Mais, avec son dernier souffle, la pieuse Khalida adressa une fervente prière à sa déesse et Asaph lui répondit ; la déesse ôta la souillure de son sang et la remplaça par du poison, lui accordant ainsi une mort sainte. Cependant, il est dit que, bien qu'elle soit décédée en état de sainteté, sa mort ne fut pas complète et que Khalida est restée dans notre monde pour être la gardienne éternelle du temple d'Asaph. Exaspérée par l'échec de sa tentative pour s'assurer une puissante alliée, Neferatem expulsa les prêtres des autres dieux de Lahmia.

Durant cette période de transition, Neferatem s'était secrètement alimentée sur la populace de sa cité, suscitant les soupçons d'Abhorash, le capitaine de sa garde, qui était éperdument amoureux d'elle. Abhorash fut horrifié en découvrant la véritable nature de celle qu'il adorait, mais il ne pouvait résister à ses commandements. Sur son ordre, il but l'Élixir de Vie et fut métamorphosé ; il cessa de protester. Ainsi, Neferatem et W'soran étendirent leur malédiction aux nobles de la cour lahmiane, entre autres au juge suprême Maatmeses et au grand vizir Harakhte. Ce furent les débuts de sa Cour des Immortels, la cour des « bien-nés » qui devaient devenir les maîtres des vampires de moindre rang qu'ils créèrent ensuite.

Abhorash n'avait pas perdu toute la bonté qui l'animait dans sa vie mortelle et il voulut édicter un ensemble de règles auxquelles les bien-nés devraient se soumettre, soi-disant pour les protéger et empêcher qu'on ne les découvre. À partir de ce moment, ils ne devraient se nourrir que sur des criminels ou des esclaves et non sur des citoyens ordinaires. Il leur était également interdit de s'affronter les uns les autres et aucun bien-né ne pouvait tuer l'un de ses pairs. C'est pour cette raison que, lorsque Ushoran, le frère de Neferatem, apprit l'existence de l'Élixir et en vola un flacon pour lui-même, elle ne put le punir et Ushoran, l'humble Seigneur des Masques, fut autorisé à entrer dans la Cour des Immortels.

Sous le règne de sa reine, toujours jeune et belle, Lahmia devint une cité célèbre pour son intolérance religieuse et la dureté de ses lois. Épouvantés par l'importance que prenait le Culte du Sang qui prêchait l'adoration de Nagash le Grand Hérétique, des agitateurs venus d'autres cités commencèrent à fomenter une rébellion. Lorsque l'insurrection éclata enfin, elle fut réprimée encore plus cruellement que la première fois par Neferatem qui reçut à cette occasion le nouveau nom de Neferata, « la Mortelle Beauté ».

La chute de Lahmia

Malgré l'échec de la rébellion, les autres cités de Nehekhara voulaient toujours abattre Lahmia. Le général Setep du Khemri, dont les légions avaient conquis des territoires aussi lointains que le sud de ce qui deviendrait un jour l'Empire, menait la coalition. L'un de ses lieutenants, un remarquable tacticien nommé Vashanesh, était du même sang que Nagash lui-même. Trahissant Setep, Vashanesh se rendit à Lahmia pour avertir la cour de l'attaque qui se préparait.

Vashanesh fut reçu par Neferata et il lui fit une telle impression qu'elle lui donna la dernière dose de l'Élixir de Vie (que nul n'avait été capable de recréer depuis) et le choisit pour époux, le faisant roi de Lahmia et souverain avec elle de son peuple de vampires. Ensemble, ils imaginèrent de dresser les cités de Nehekhara les unes contre les autres grâce à un réseau d'espions qui devait diviser la nation pendant des siècles et tenir en échec toutes les tentatives qui seraient menées pour unir les populations contre eux.

Après des siècles de domination sans opposition, le roi Alcadizaar le Conquérant parvint finalement à unir les armées hétéroclites des différents royaumes et déclara la guerre à Lahmia au nom des anciens dieux de Nehekhara. Il décida d'assiéger Lahmia, à la tête d'une armée composée de guerriers venus de toutes les cités nehekharéennes ainsi que des territoires qu'il avait lui-même ajoutés au royaume après les avoir pris à l'Arabie et aux Terres du Sud. En arrivant devant Lahmia, ils furent frappés d'horreur en découvrant que les troupes de la cité n'étaient pas les seules à les attendre ; elles étaient accompagnées d'une armée de morts-vivants que W'soran avait tirés de leur dernier sommeil. Résistant à leur terreur, les hommes d'Alcadizaar engagèrent le combat contre les morts-vivants.

L'armée de Lahmia était inférieure en nombre, mais elle recevait des renforts permanents car les morts se relevaient aussitôt qu'ils tombaient. Les troupes des mortels se révélèrent moins fiables. Des traîtres se retournèrent contre leurs maîtres, permettant aux Nehekharéens d'envahir la cité. Les chariots de l'Escadron du Chacal



de Marahk firent couler des ruisseaux de sang dans les rues et les vampires qui ne s'étaient pas encore enfuis furent contraints de se défendre sur les marches du temple. Seul, Abhorash lutta pendant une semaine entière, envers et contre tout, sous les sorts des grands prêtres de Zandri et le feu alchimique de leurs machines de guerre. Finalement, le temple fut réduit en cendres et Abhorash dut s'enfuir, lui aussi, avec plusieurs de ses enfants des ténèbres, ayant définitivement perdu le peu de compassion qui lui restait à l'égard des vivants. Ils s'en allèrent et le massacre d'orques qu'ils firent dans la région qui devait plus tard devenir les Terres Arides est resté fameux dans les annales.

Les autres vampires survivants, parmi lesquels Neferata, W'soran, Ushoran, Maatmeses et Harakhte, prirent la direction du nord où ils rencontrèrent Nagash, revenu d'entre les morts, en plein recrutement d'une nouvelle armée de morts-vivants.

LES CHIENS DE NAGASH

La rencontre de Nagash et des vampires n'avait rien de fortuit. Par l'intermédiaire de son agent, W'soran, Nagash les avait manipulés depuis le début et les avait aidés à distance, à l'aide de sa magie, durant le siège de Lahmia. Lorsque Neferata découvrit à quel point W'soran l'avait utilisée, elle se mit dans une fureur noire, d'autant plus que Nagash ignora sa supériorité pour offrir à son lointain cousin Vashanesh un poste à la tête de ses forces. Nagash avait fabriqué un anneau qui permettait au vampire qui le portait de revenir d'entre les morts encore plus aisément que d'ordinaire ; toutefois, cet anneau donnait également à Nagash le contrôle absolu de la race des vampires tout entière. Vashanesh accepta l'anneau et, sous le commandement de Nagash, les vampires menèrent son armée à l'assaut de Khemri.

Au début, les vampires acceptèrent de servir Nagash avec enthousiasme car ils voulaient prendre leur revanche contre Alcadizaar et reconquérir Lahmia, mais ils constatèrent rapidement que Nagash se moquait éperdument de les sauver. Il les lançait contre l'ennemi sans la moindre retenue, ainsi qu'il le faisait avec ses troupes de morts-vivants sans cervelle, et il n'avait aucune intention de rebâtir Lahmia. En vérité, son seul objectif était d'annihiler tout Nehekhara. Liés par le pouvoir de l'anneau porté par Vashanesh, les vampires ne pouvaient lui désobéir, pas plus qu'à son second, Arkhan le Noir.

Vashanesh trouva une ingénieuse solution à ce problème. Soupçonnant que le contrôle de Nagash ne pouvait s'exercer que par l'intermédiaire d'un vampire vivant et convaincu que le Grand Nécromant tiendrait sa promesse de le ramener à la vie, Vashanesh permit à Alcadizaar de l'abattre au moment crucial d'une furieuse bataille. Les vampires furent aussitôt délivrés de leurs liens. Seul W'soran resta aux côtés de Nagash ; les autres s'égaillèrent aux quatre vents, non sans s'être amèrement disputés pour savoir où ils devaient aller et lequel d'entre eux était digne de les diriger. Maatmeses et Harakhte disparurent et l'histoire a perdu toute trace de leurs actions, bien que persistent certaines rumeurs au sujet de l'existence de vampires, dans le lointain Cathay et dans les Terres du Sud, qui pourraient bien être les descendants de leurs lignées perdues. Ushoran s'installa à Strigos, Neferata entreprit d'innombrables voyages et influença les nations des hommes dès leur fondation en installant ses filles parmi eux, à des postes-clefs.

W'soran, quant à lui, resta aux côtés de Nagash tandis que celui-ci pestait et fulminait contre la capricieuse inconstance des vampires. Lorsque Nagash fut vaincu, W'soran récupéra une quantité de ses manuscrits afin de les étudier avec l'aide de ses acolytes et de son apprenti, Melkhior, et ils transcrivirent ses notes dans un ouvrage épouvantable, le *Grimoire Necronium*. W'soran acquit une maîtrise si absolue de la nécromancie qu'il devint capable de tempérer la soif rouge qui incitait les vampires à vivre si dangereusement près des humains. Toutefois, les effets de cette modification métabolique devaient hideusement altérer la forme physique de ses descendants. Pour seule récompense de cet exploit, il fut assassiné par Melkhior.

Vashanesh revint finalement à la vie, comme Nagash le lui avait promis, et il passa les quelques siècles suivants à tester les limites du







contrôle de l'anneau. Car, même si Nagash était réellement mort après avoir été abandonné par les vampires, ce qui paraissait hautement improbable, l'anneau permettait à Arkhan de les contrôler, lui aussi. Qui pouvait savoir combien d'autres favoris de Nagash seraient capables de mettre les vampires en esclavage ? Vashanesh se mit en devoir de maîtriser certains arts de la magie afin de faire de l'anneau son esclave, plutôt que l'inverse.

L'ascension et la chute des stryges

Pendant que la plupart des vampires se cachaient de Nagash, craignant qu'il ne les reprenne sous sa coupe, Ushoran avait découvert à l'ombre des Montagnes du Bord du Monde une toute jeune nation où le Maudit était vénéré comme un dieu. Le Strigos était en ce temps-là gouverné par un chaman dénommé Kadon qui portait une antique couronne qui lui conférait des pouvoirs magiques. Ushoran la reconnut : c'était la Couronne de Nagash, amenée jusque-là par son meurtrier. La couronne avait absorbé une partie suffisante de l'essence de Nagash pour contenir un reflet de lui qui pouvait parler par la bouche de celui qui la portait, bien que cette ombre de Nagash restât asservie à la volonté du porteur de la couronne. Ushoran y vit une chance d'asseoir sa domination sur Nagash et d'être le premier de son espèce à se montrer suffisamment valeureux pour ériger un nouveau royaume des morts-vivants.

Il s'immisça à la cour du Strigos et commença à inoculer sa malédiction à tous ceux qu'il voyait animés d'une soif de pouvoir égale à la sienne ; pour finir, sa coalition déposa Kadon. Se souvenant de la leçon durement apprise lors de la chute de Lahmia, il édicta un ensemble de lois très strictes qui n'autorisaient ses semblables à se nourrir que sur les malfaiteurs. Le Strigos devint l'une des contrées les plus libres de criminalité de toute l'histoire.

Fier de sa réussite, Ushoran envoya des messagers pour inviter sa sœur à visiter sa cour afin qu'elle puisse savourer sa gloire avec lui. Neferata lui répondit avec dédain et usa de son influence sur les tribus humaines pour les inciter à déclarer la guerre au Strigos. À la tête de son armée, Ushoran se porta à la rencontre de ces ennemis qui n'étaient que des barbares et ne représentaient pas réellement une menace pour lui. Hélas, tandis que son attention était occupée ailleurs, une immense horde d'orques descendit des montagnes comme un raz-de-marée vert et s'abattit sur le Strigos. Revenu en hâte pour porter secours à son peuple, Ushoran rencontra les orques devant la cité de Mourkain. Il réussit à tuer leur seigneur de guerre mais fut victime d'un chaman orque et ses partisans, les stryges, durent s'enfuir tandis que les peaux-vertes réduisaient le Strigos en cendres.

Les stryges voulurent chercher refuge auprès des vampires des autres lignées, mais ceux-ci les repoussèrent. Les vampires s'étaient divisés en clans strictement cloisonnés, en partie pour leur propre sécurité (considérant qu'en petit nombre, ils couraient moins le risque de rencontrer une résistance, comme cela avait été le cas à Lahmia, ou d'attirer l'attention de Nagash) et en partie pour éviter une trop grande rivalité pour les ressources de sang. Au fil du temps, chacun des bien-nés avait imprimé sa propre personnalité sur ceux qu'il avait choisis pour se joindre à lui et ces disparités s'étaient exacerbées jusqu'à ce que les lignées en viennent à être ouvertement hostiles les unes aux autres. Vashanesh massacra avec mépris plusieurs des stryges qui lui demandèrent aide et assistance, les Dragons de Sang d'Abhorash les chassèrent pour se divertir, les lahmianes de Neferata continuèrent à dresser les humains contre eux et les nécrarques de W'soran les utilisèrent comme sujets de leurs expériences nécromantiques.

En désespoir de cause, les stryges se réfugièrent en marge de la civilisation, dans les tombeaux et les cimetières. En temps normal, les vampires ne se nourrissent pas du sang de ceux qui sont morts depuis trop longtemps, car ce sang a un goût de cendres et n'est pas très nutritif. Mais les stryges apprirent à se contenter du sang, et même de la chair, de défunts déjà morts depuis longtemps. Hélas, ce faisant, ils furent corrompus et métamorphosés en bestiales caricatures de leur espèce.

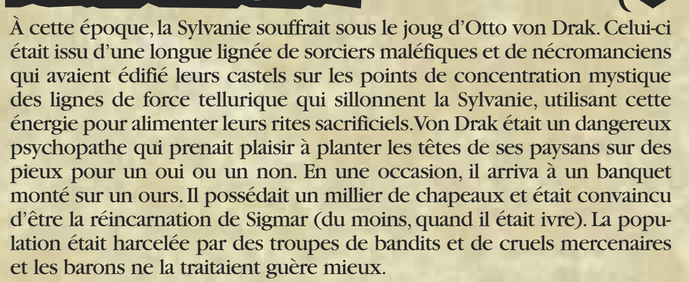
VAMPIRES ET EMPIRES

Quatre cents ans après la chute du Strigos, un vampire strigoi du nom de Vorag Croc-Sanglant tenta de reconquérir leurs anciens territoires. Jouant sur les affinités naturelles des représentants de son espèce avec les goules, il réunit une armée de ces monstres et attaqua la tribu gobeline du Nuage Rouge. Ceux qu'il n'extermina pas, il les réduisit en esclavage et les obligea à construire une forteresse qui existe encore aujourd'hui, à l'est de la plaine des Os. Il lança ensuite son armée de charognards dépenaillés contre la tribu de la Sorcière Grise. Durant la bataille, le carreau d'une baliste lui transperça le cœur et ce fut la fin du règne de Vorag Croc-Sanglant.

Au cours des deux mille années suivantes, de nombreux vampires cédèrent aux vieux désirs dont ils avaient déjà faire preuve à Lahmia et Strigos et tentèrent de fonder ou de conquérir leurs propres domaines. Neferata arracha le Pinacle d'Argent aux mains des nains ; Luther Harkon se tailla un royaume en Lustrie : la Côte des Vampires ; Walach Harkon prit le Fort de Sang ; le Duc Rouge d'Aquitanie laboura la Bretonnie d'un sanglant sillon avant d'être abattu et de revenir d'entre les morts pour une nouvelle tentative ; Nourgul le Nécrarque terrorisa l'Estalie lors de la guerre du Sang. Les chroniques de l'histoire n'ont conservé quasiment aucune trace des déplacements de Vashanesh qui se rendit en Sylvanie, une terre qu'il avait vue pour la première fois alors qu'il était encore soldat dans les légions de Setep. Là, sous le nom de « prince Vladimir », il aida Vanhel à lever une armée de morts-vivants pour écraser les skavens qui menaçaient d'envahir cette terre à la suite de la grande Peste Noire. Satisfait d'avoir ainsi influencé l'histoire, il disparut à nouveau pendant les sept cents années suivantes.

Lorsqu'il ressortit de sa retraite, ce fut sous le nom de Vlad von Carstein.

Les débuts des comtes vampires



À cette époque, la Sylvanie souffrait sous le joug d'Otto von Drak. Celui-ci était issu d'une longue lignée de sorciers maléfiques et de nécromanciens qui avaient édifié leurs castels sur les points de concentration mystique des lignes de force tellurique qui sillonnent la Sylvanie, utilisant cette énergie pour alimenter leurs rites sacrificiels. Von Drak était un dangereux psychopathe qui prenait plaisir à planter les têtes de ses paysans sur des pieux pour un oui ou un non. En une occasion, il arriva à un banquet monté sur un ours. Il possédait un millier de chapeaux et était convaincu d'être la réincarnation de Sigmar (du moins, quand il était ivre). La population était harcelée par des troupes de bandits et de cruels mercenaires et les barons ne la traitaient guère mieux.

Le comte von Drak n'avait pas d'héritier et éprouvait une haine brûlante pour Leopold, son frère cadet et successeur désigné. Il se mit à chercher un époux en dehors de la province pour sa fille, Isabella, mais sans succès. La maladie le frappa de manière étonnamment soudaine et, alors qu'il gisait sur son lit de mort, Vlad von Carstein se présenta aux portes du château de Drakenhof pour demander la main d'Isabella. Furieux de voir ses chances d'héritage s'envoler à l'ultime moment, Leopold protesta vigoureusement. Vlad le catapulta par la fenêtre du château ; les historiens appellent cet événement la Première Défenestration de Drakenhof.

On courut réveiller le prêtre et Vlad von Carstein épousa Isabella séance tenante. Ce vieux fou de von Drak rendit l'âme quelques instants après.



Vlad s'établit donc comme nouveau seigneur de la contrée. À quelque temps de cela, Bernhoff le Boucher, l'un des capitaines de mercenaires qui gagnait sa vie en affamant les villages à la tête de sa bande de truands et de meurtriers, entendit parler du nouveau comte et crut y voir une bonne occasion de se remplir les poches et de se couvrir de gloire. Il entra en ville à grand fracas, exigeant que le comte lui verse un tribut. Vlad alla à sa rencontre, seul, sur la grande place de la ville, et devant la population rassemblée il tailla Bernhoff le Boucher en pièces, puis il massacra ses complices jusqu'au dernier. Sa popularité fut dès lors assurée.

Enfin, le peuple avait un comte qui savait traiter avec les bandits, ramena les impôts à presque rien, faisait respecter les lois et n'ordonnait jamais aucune exécution pour se distraire alors qu'il était ivre mort. Bien sûr, de temps à autre, il se débarrassait de quelques vassaux rebelles (ce qui donna lieu aux Défenestrations de Drakenhof Deux à Treize) et il chassa presque tous les prêtres de la province, mais en dépit de tout cela le peuple l'adorait.

Lorsque Isabella fut frappée d'une maladie de langueur, son peuple lui manifesta beaucoup de compassion. Les gerbes de fleurs s'empilaient à la porte du château, mais les médecins ne parvenaient à rien. Vlad les renvoya finalement en déclarant qu'il la soignerait lui-même. Jusqu'à cet instant, Vlad avait respecté les volontés d'Isabella et s'était interdit de lui transmettre sa malédiction, mais il ne pouvait rester impuissant et regarder mourir son véritable amour. Même les immortels sont capables de ressentir de l'amour et ce qui avait débuté comme un mariage de convenances s'était épanoui en un amour plus puissant que celui qu'il avait jadis ressenti pour Neferata. Trois nuits après que Vlad lui eut donné le Baiser de Sang, Isabella apparut sur les remparts, pâle mais apparemment guérie, au grand soulagement et au grand émerveillement de son peuple.

Les années passèrent paisiblement. Le comte von Carstein restaura ses domaines et l'on vit de plus en plus souvent apparaître des morts-vivants en lisière des communautés, où ils restaient calmement, comme des gardiens ; pendant ce temps-là, les morts inexpliquées se faisaient plus fréquentes. Ceux qui s'opposaient à von Carstein et prétendaient que son mariage et ses prétentions à la noblesse n'étaient que des escroqueries, périssaient mystérieusement. Ils se faisaient dévorer par les loups, mouraient de peur ou «tombaient» de hautes fenêtres (certains historiens comptent les Quatorzième et Quinzième Défenestrations de Drakenhof parmi ces événements, mais ces allégations font l'objet de furieuses controverses). Ces sceptiques étaient remplacés par des sujets plus loyaux, ayant en commun avec le comte et la comtesse une certaine pâleur de teint et une préférence pour un mode de vie nocturne.

Durant les deux siècles que dura leur règne, les vampires changèrent plusieurs fois d'identité pour masquer le fait qu'ils ne vieillissaient pas, mais la ruse qui consistait à prétendre être leurs propres héritiers ne pouvait durer éternellement. Les étranges décès et l'éternelle jeunesse de la noblesse finirent par attirer l'attention des répurgateurs. On les vit arriver en multitude, plus nombreux encore qu'ils ne l'avaient été lorsque le grand théogoniste Jurgen VI échoua dans son appel à la croisade contre la Sylvanie. Aucun d'eux ne revint de la province.



En 2010, Vlad décida qu'il était temps de révéler au monde sa véritable nature et de déclarer la guerre aux petits monarques des provinces de l'Empire tant qu'ils étaient occupés à se quereller entre eux, avant qu'ils ne décident de s'unir contre lui comme dans le passé, à Nehekhara. Son armée ne se composait pas uniquement d'une légion de morts sans repos ramenés à la vie grâce à la magie qu'il avait apprise et qu'il avait encore renforcée en forgeant des liens occultes entre la terre de Sylvanie et sa lignée. Elle comprenait également ses bons et loyaux sujets. Les hommes de Sylvanie marchèrent aux côtés des morts-vivants pendant toute la durée des guerres des Comtes Vampires. Ces batailles ayant déjà été décrites dans d'autres ouvrages, nous ne nous répéterons pas ici.

Le retour des Comtes Vampires

Vlad, qui était en réalité Vashanesh, connut la mort ultime aux mains du grand théogoniste durant le siège d'Altdorf. La comtesse Emmanuelle mourut lors de la Nuit du siège de Castel Tempelhof. Konrad von Carstein tomba à la bataille de la lande Funeste et Mannfred à celle de Hel Fen. C'est ainsi que les comtes vampires tombèrent dans l'oubli pour un temps.

Quelque quatre cents ans plus tard, Mannfred revint suite aux actions irréfléchies d'un nécromancien mortel. Il se mit tranquillement en devoir de rebâtir sa Sylvanie. On recommença à entendre circuler des rumeurs qui parlaient de nobles au teint pâle reprenant aux Stirlanders les terres qui leur avaient été octroyées à la suite de Hel Fen. Mais il fallut attendre la Tempête du Chaos pour que la vérité éclate au grand jour et que l'on puisse enfin voir, sans aucun doute possible, que Mannfred était bien de retour.

Plusieurs troupes de guerriers du Chaos s'étaient séparées de la légion de Vardek Crom après sa bataille contre les nains de Karak Kadrin et ces bandes voulurent pénétrer dans l'Empire en passant par la Sylvanie. Les morts se levèrent devant eux comme si la terre elle-même bouillonnait de colère et repoussèrent les guerriers du Chaos. Furieux

Chronologie des vampires

Date	Événement
–1950	Nagash gouverne Khemri et distille l'Élixir de Vie à partir de sang humain.
–1650	Après un siècle de guerre contre les prêtres-rois, Nagash s'enfuit vers le nord. Ses œuvres sont détruites, hormis celles qui sont sauvées par Neferatem de Lahmia guidée par le grand prêtre W'soran.
–1590	À Lahmia, une rébellion est écrasée dans le sang. Neferatem est désormais connue sous le nom de Neferata.
–1200	Le roi Alcadizaar le Conquérant assiège Lahmia et chasse les vampires. Ceux-ci dirigent pour un temps l'armée de Nagash avant de se disperser.
–1151	Nagash accomplit le Grand Rituel et transforme Nehekhara en Terre des Morts.
–1147	Kadon arrache la couronne de Nagash aux mains crispées d'un cadavre dérivant dans le courant de la rivière Aveugle. Sous l'influence de cet artefact, Kadon fonde le Strigos.
–1020	Le Strigos est anéanti par les orques. Mourkain est rasée et ses populations sont massacrées, dispersées ou mises en esclavage.
–600	Vorag Croc-Sanglant unifie les tribus de goules qui hantent les abords du pic Dolent et devient le premier Roi des Goules. Son armée anéantit presque intégralement la tribu gobeline du Nuage Rouge. Il asservit les survivants et les contraint à bâtir la forteresse de Vorag, à l'est de la plaine des Os. Il s'attaque ensuite à la tribu de la Sorcière Grise, qui se retranche dans son bastion montagneux. Au cours du siège, Vorag meurt, traversé par un carreau de baliste. Sa forteresse tombe dans l'oubli et la décrépitude.
–40	Nouvelle renaissance de Nagash.
15	Sigmar triomphe de Nagash. Celui-ci maudit les vampires qui lui ont refusé leur aide.
876	En route pour la Lustrie, des pillards norses arraisonnent un navire marchand impérial, embarquant sans le savoir le vampire Luthor Harkon. Lorsque le drakkar arrive à destination, tous les marins sont ses esclaves ou sont devenus des morts-vivants. Luthor fonde la Côte des Vampires, son propre empire, dans le sud de la Lustrie.
1116	Avec l'aide du mystérieux prince Vladimir, Vanhel lève une armée en réanimant les victimes de la peste et combat l'invasion des skavens.
1454	Le Duc Rouge, de la lignée d'Abhorash, terrorise l'Aquitanie. Il est vaincu à la bataille de Ceren, transpercé par la lance du roi lui-même.
1681	C'est la Nuit des Morts sans repos, à la suite de laquelle la Sylvanie obtient son indépendance du Stirland.
1750	Nourgul le Nécrarque dévaste les terres comprises entre la chaîne des Irrana et la mer Australe durant ce que les Estaliens appellent la guerre du Sang. Après le siège de Magritta, qui dure un mois, il entre dans le temple de Myrmidia pour y voler le *Tome de la Sagesse*. On retrouve plus tard ses cendres à côté du livre.
1797	Vlad von Carstein épouse Isabella von Drak et devient comte de Sylvanie.
1932	Le Duc Rouge réapparaît et tue le duc d'Aquitanie. Une nouvelle fois vaincu, il s'enfuit dans la forêt de Châlons. Nul ne sait s'il y réside encore.
1999	Les suppôts de Vlad von Carstein s'introduisent à Mordheim afin de ramener la malepierre tombée sur cette ville. Vlad projette de l'utiliser pour invoquer une légion de morts-vivants.
2010	Au cours de la Geheimnisnacht (la nuit qui suit le jour du Mystère), Vlad von Carstein lève une armée des morts ; c'est le début des guerres des Comtes Vampires. Il met l'Ostermark à sac et ses armées dévastent tout du Stirland à la frontière du nord.
2025	Von Carstein meurt sous les coups du grand maître des chevaliers du Loup Blanc.
2026	Von Carstein revient et tue le grand maître des chevaliers du Loup Blanc.
2051	Vlad von Carstein rencontre sa mort ultime au siège d'Altdorf. Accablée de chagrin, Isabella von Carstein se suicide. Les comtes vampires se querellent pour savoir qui sera le prochain comte de Sylvanie.
2056	Une série de décès dans la noblesse de Nuln déclenche une panique. On accuse les morts-vivants et particulièrement les vampires. Plusieurs innocents sont décapités.
2057	Voulant faire leurs preuves, Fritz et Pieter von Carstein, deux des rejetons de Vlad, assiègent Middenheim et Nuln respectivement. Une flèche à pointe d'argent met fin aux ambitions de Fritz avant qu'il n'ait pu faire grand mal à la cité du Loup Blanc. Pieter connaît plus de succès et se livre à un grand massacre avant d'être lui-même anéanti par Helmut van Hel, descendant du nécromancien Vanhel, désireux de racheter les péchés de ses ancêtres.
2100	Konrad von Carstein, maître de la Sylvanie, est arrêté à la bataille des Quatre Armées.
2121	Konrad von Carstein est vaincu lors de la bataille de la lande Funeste.
2132	Mannfred von Carstein attaque l'Empire, échoue de peu à prendre Altdorf durant la guerre Hivernale et se voit contraint de se replier en Sylvanie.
2145	Les guerres des Comtes Vampires se terminent enfin avec la défaite de Mannfred von Carstein à Hel Fen.
2158	Gottlieb le Rigoriste lance sa Grande purge de Sylvanie, dans l'espoir d'interdire à jamais aux von Carstein d'y revenir.
2503	Résurrection de Mannfred von Carstein.
2522	C'est la Tempête du Chaos. L'armée de Mannfred von Carstein met la horde d'Archaon en déroute, puis rentre en Sylvanie.

***Note** : les dates ci-dessus sont exprimées suivant le calendrier impérial. Elles se basent souvent sur des sources peu fiables, comme des comptes rendus de nécromanciens, d'hérétiques, d'aventuriers et autres indésirables, particulièrement en ce qui concerne les événements antérieurs à la création de l'Empire. Elles sont donc approximatives et uniquement fournies à titre indicatif.*

de cette incursion et voyant ce qui menaçait ceux qui étaient un jour ou l'autre destinés à devenir son bétail dans l'Empire tout entier, Mannfred entra en guerre plus tôt qu'il ne l'avait prévu. Au village de Sokh, il leva une troupe en utilisant ceux qui venaient d'être tués au combat et les incorpora dans son armée. Ce fut grâce à cette force composite que fut porté le coup décisif qui devait mettre la horde d'Archaon en déroute.

Après la retraite précipitée du Seigneur de la Fin des Temps, les armées victorieuses de l'Empire et du vampire se retrouvèrent face à face, silencieuses. Mannfred avait dû lever son armée en hâte, alors qu'il n'était pas tout à fait prêt. L'armée impériale, malgré ses pertes, présentait un front uni. Derrière lui, en Sylvanie, les forces restantes de Vardek Crom menaçaient de dévaler les montagnes comme une vague noire pour le submerger. Confronté à un grand théogoniste au moins aussi énergique que celui qui avait jadis abattu Vlad, se souvenant d'Ushoran et de la chute du Strigos, Mannfred fit reculer son armée et rentra en Sylvanie afin d'y consolider son pouvoir.

Les comtes vampires du passé étaient peut-être des monstres mais de nos jours en Sylvanie, il y a encore des gens pour évoquer leur souvenir avec une certaine affection. Ils étaient redoutables mais charismatiques, d'une force surhumaine et d'une grande intelligence. L'amour de Vlad pour Isabella, qui fut toujours sa confidente et qui était la seule à pouvoir l'apaiser quand la colère le prenait, est encore le sujet de bien des poèmes romantiques écrits par de mélancoliques jeunes gens. La victoire de Mannfred contre les forces du Chaos lui a attiré le respect de beaucoup de gens. En Sylvanie, une bonne partie de la population serait heureuse de revenir sous le gouvernement des von Carstein, en dépit du prix à payer.



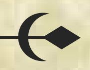



LA NATURE DE LA BÊTE

« Mon étreinte vous apportera l'éternité… avec le plus grand des pouvoirs. »

—Comtesse Lucrecia

Chapitre IV



La vie d'un vampire commence dans le sang. Néanmoins, contrairement à ce qu'affirment les mythes populaires il ne suffit pas d'être mordu par un vampire ni même de se faire saigner à blanc pour être métamorphosé en enfant du sang. La transformation n'intervient qu'à l'issue d'un rituel de partage durant lequel les deux individus concernés doivent longuement boire aux veines l'un de l'autre. Ce rituel, appelé l'Obscur Baiser ou Baiser de Sang par les esprits romantiques, mortels ou immortels, n'est pas aussi doux que ce nom pourrait le laisser supposer. Il s'agit d'une action prédatrice, où l'on s'ouvre la gorge pour laisser couler le sang à gros bouillons dans une gorge qui s'en régale. Pourtant, ce nom est bien choisi car il s'agit également d'un acte d'une extrême intimité, considéré par celui qui le donne comme une offrande d'affection profonde. Dans la plupart des cas, celui qui le reçoit le voit également ainsi. Bien qu'ils puissent certainement craindre ce qui les attend au-delà, rares sont ceux qui reçoivent ce don contre leur gré et nul n'éprouve le moindre regret une fois qu'il l'a reçu.

LE BAISER DE SANG

Ceux qui le reçoivent ont vraiment des raisons d'être effrayés, car il s'agit d'une expérience aussi terrifiante qu'exaltante. Le sang brûlant et corrosif des vampires envahit les veines du sujet, détruisant le faible sang mortel sur son passage. On ignore ce qu'il advient de l'âme et de l'essence humaines au cours de ce processus ; tous les vampires qui ont accepté d'en parler décrivent quelque chose de différent. Certains prêtres émettent l'hypothèse qu'elles entrent dans le jardin de Morr mais sont renvoyées par le dieu parce qu'elles sont des abominations à ses yeux. Des érudits et des sorciers en parlent parfois comme d'entités flottant entre les royaumes, prises au piège pour l'éternité entre ce monde et l'au-delà.

Quelle que puisse être la vérité, chaque vampire s'éveille animé d'un esprit nouveau. Il conserve les pensées et les souvenirs du mortel qu'il était, mais au fond de son être se tapit une sombre bête qui l'incite à chasser et à tuer, à se délecter de vices infâmes et à se glorifier de ses sinistres appétits. Certains voient cette impulsion sous une forme séparée (la Bête Intérieure) tandis que d'autres considèrent simplement cela comme un bienfait venant de ce qu'ils ne portent plus le fardeau de leur âme.

La nature de la métamorphose fait l'objet de nombreuses controverses chez ceux qui ont le cœur à philosopher, car elle pose une question fondamentale au sujet de la véritable nature de l'homme.

En outre, il est indéniable que ces interrogations sont rendues plus obscures encore par le cercle très fermé de ceux qui sont invités à se joindre à la société élitiste des vampires. Bien que le processus de décision qui conduit chaque vampire à choisir celui à qui il offrira le don soit totalement individuel, chacun d'eux n'élit que des individus qui feront grand honneur à sa lignée. Les élus sont toujours des mortels aux qualités exceptionnelles, d'une beauté remarquable, à la volonté prodigieuse. Ils sont également quasiment toujours illuminés d'une sorte de sombre lumière, une part d'âme obscure en attente, tapie dans les tréfonds d'eux-mêmes, que peuvent percevoir leurs parents des ténèbres. Même si certains vampires se montrent moins pointilleux que d'autres, leur société reste quand même la plus exclusive et la plus fermée du Vieux Monde. C'est pour cela que la mise au monde d'un vampire n'est jamais envisagée à la légère, frivolement, mais toujours avec prudence, révérence et passion, dans la crainte de devoir réparer de futures erreurs si le choix devait se révéler peu judicieux… car c'est bien souvent le parent qui encourt le blâme pour les péchés de sa progéniture.

Les élus sont inévitablement choisis parmi les admirateurs et les sujets que tout vampire finit toujours par attirer. Les vampires jouissent d'une immense popularité et d'une réputation considérable. Comment pourrait-il en être autrement ? Ils sont tout ce que les mortels aspirent à être : ce sont des colosses, aussi bien physiquement que mentalement, ils contrôlent des territoires et des hommes, sont

« Ne soyons pas naïfs, ne parlons pas comme si nous nous adressions à des enfants. C'est douloureux. Extrêmement douloureux. La chair se déchire, le sang jaillit, la douleur est si forte que l'on croirait avoir été frappé à la tête et que l'on tombe évanoui. Vous pouvez sentir la fuite de votre propre vie et vous êtes saisi de panique, terrorisé. Mais il est possible de surmonter la panique et la douleur et de les maîtriser. Et puis, dans ce monde, les choses vraiment dignes d'être désirées ne valent-elles pas toutes leur prix de souffrance et d'effort ? »

—Lady Ariette von Carstein

« Ne les imaginez pas comme des défunts et pas non plus comme des vivants. Il s'agit là d'états naturels et le vampire n'a rien de naturel. Face à lui, ce genre de distinction perd toute signification car son existence même est un outrage aux sombres portes que Morr a édifiées entre les deux royaumes. »

—Mikaelus Ürlen, agent du Suaire

«Il est certain qu'un bon nombre de choses restent inchangées après avoir reçu l'Obscur Baiser : un mortel rencontrant quelqu'un de sa connaissance pourra toujours reconnaître son ami à ses manières, sa mine et ses habitudes, et il verra toujours en lui le reflet de ses pulsions et de ses aspirations. Pourtant ces désirs lui apparaîtront comme vus à travers un sombre prisme, une image obscurcie et dévoyée de ses anciennes manières et habitudes, des pulsions sans frein ni restriction, des songes plus ténébreux que tous ceux qui pourraient visiter l'âme des mortels. Cependant, qui saurait dire si ces ténèbres sont un élément acquis ou si elles sommeillaient déjà dans l'âme du mortel, dans l'attente désespérée de leur libération? Sommes-nous des mortels qui rêvent qu'ils sont des vampires ou bien étions-nous déjà des vampires s'imaginant qu'ils étaient des mortels?»

—Lord Aristarchus, philosophe nécrarque

«Si j'ai un jour possédé quelque chose qui ressemble à une âme ou à une essence mortelle, je ne l'ai pas sentie me quitter et je ne sens pas non plus son absence à présent. En vérité, si je suis dépourvu de vie, je ne le ressens pas plus. Mes sens sont alertes et envahis par les sensations comme si durant toute ma vie, jusqu'à l'instant présent, je n'avais fait que dormir dans une caverne enténébrée et que je ne me sois éveillé qu'aujourd'hui à la lumière du monde. Mes yeux sont enfin ouverts, mon esprit est enfin libre. Ils appellent cela la folie, mais je dis qu'il s'agit de la seule vérité.»

—Docteur Veerhafen, autrefois expert en médecine expérimentale à l'université de Nuln

«Vous venez à moi avec vos présents et vos promesses et vous espérez influencer mes décisions? Vous imaginez-vous réellement que je vous dois le Baiser suprême en récompense de vos années de service? Vous êtes plus stupide encore que je ne le pensais et jamais je ne vous permettrai de vous lier à mon sang. Nous sommes les invités de marque de l'ultime bal masqué auquel les gens de votre espèce ne sont tout simplement pas conviés.»

—Neferata, Reine

des maîtres du savoir et de la sorcellerie, enfin ils sont affranchis des ravages du temps et ne font que grandir en stature à mesure du passage des années. La multitude de mortels qui aspirent à devenir des enfants de la nuit est une autre des raisons pour lesquelles les vampires se montrent tellement circonspects dans le choix de leurs rejetons : si ce don était facile à obtenir, le monde entier viendrait le leur réclamer à cor et à cri et leurs rangs seraient bientôt encombrés de tous les faibles et les benêts de la terre.

Quelques vampires vivent de manière tellement recluse qu'ils ne peuvent se montrer aussi sélectifs que les autres. Ils accordent alors parfois cet honneur à des membres de leur entourage, goules ou nécromanciens, qui se sont montrés de bons intendants, élèves ou lieutenants. Certains accordent le don aux apprentis qui leur ont démontré un talent exceptionnel et une obsession suffisamment dévorante pour leur domaine de prédilection. D'autres, plus exigeants, peuvent mettre des conditions originales et très particulières à la sélection de leurs candidats. Les Dragons de Sang, par exemple, écument le monde à la recherche des guerriers les plus valeureux, indépendamment de toute considération de classe sociale ou d'origine. Tous ceux qui se montrent à la hauteur de leurs critères (en règle générale, ceux qui sont capables de se défendre contre leurs attaques) sont pris en considération.

Néanmoins, tous les vampires partagent le même préjugé contre les non-humains. Peut-être ne serait-il pas impossible pour un elfe, un nain ou un halfling d'être admis parmi les vampires, mais on ne connaît pas d'exemple de l'un des fils du sang allant à l'encontre des commandements de leur snobisme invétéré pour se tourner vers les représentants de ces races.



LE FEU ET LE SANG

La métamorphose est rapide. Pendant quelques heures, le vampire nouveau-né reste affaibli et désorienté, mais cela s'estompe rapidement. Ces sensations sont remplacées par l'exaltation de découvrir une nouvelle vie et l'extase ressentie à la découverte de nouveaux pouvoirs. En quelques instants, à mesure que le sang nouveau prend possession de son corps, le vampire réalise que ses limitations humaines n'existent plus, qu'elles ont été remplacées par une puissance et une vitalité impies, une force et une rapidité surnaturelles.

Leur force physique surpasse de très loin celle des hommes les plus vigoureux ; ils sont capables de jeter à terre un adversaire en armure aussi facilement qu'ils le feraient d'un nourrisson. Leur chair et leur peau deviennent aussi résistantes qu'un cuir tanné, leur sang refuse tous les poisons et toutes les maladies et jamais ils ne sont affectés par les effets de l'âge ou de l'infirmité. Ils voient dans l'obscurité aussi bien que n'importe quel hibou et aussi loin que n'importe quel faucon. Ils ont un odorat de chien de chasse et sont capables de dépasser un loup à la course. Leurs ongles peuvent, s'ils le désirent, se transformer en griffes acérées et leurs dents devenir de longs crocs tranchants. Leurs mâchoires sont assez puissantes pour briser la nuque de leur proie en cas de besoin. Ce sont les plus accomplis des chasseurs, des loups ayant pris forme humaine et la toute première découverte de leur nouvelle puissance est encore plus enivrante que celle du premier amour ou le goût du premier sang.

Mais ce n'est pas tout. Il y a des choses plus nouvelles et importantes que ces simples modifications physiques. L'esprit est purifié, amélioré. Là où régnait le doute autrefois, la certitude prend le dessus. Où il n'y avait que faiblesse, il y a à présent une puissante résolution. Et la peur de la mort est remplacée par un inébranlable courage. Pour la première fois, le vampire est véritablement maître de son âme et il peut entrevoir un peu de ce que cela signifie d'être un dieu. Avec ce contrôle de lui-même lui vient également l'ascendant sur les créatures inférieures ; le vampire est son propre maître et il domine tout ce sur quoi se pose son regard.

Cette flambée de pouvoir et de suprématie se révèle enivrante, parfois irrésistible. Ivres de puissance, de nombreux vampires se jettent à corps perdu dans la débauche et les excès, se glorifiant de

«Il n'avait pas d'arme en main ni visible et pourtant je l'ai vu dégainer et éventrer deux hommes avant même que j'ai eu le temps de sortir la moitié de ma propre lame de mon fourreau. Avant que j'arrive jusqu'à lui, quatre de mes meilleurs gars étaient tombés et il m'a fait sauter l'épée de la main comme si je n'étais qu'un marmot. Alors j'ai pris mes jambes à mon cou. J'ai jamais vu un truc aussi rapide. On m'a embauché pour combattre des hommes, pas des démons.»

—Donnel Armanssun, sergent de mercenaires






leurs nouvelles forces et de leur domination. Ils massacrent les innocents par dizaines, font un carnage de leurs rivaux, torturent leurs anciens ennemis, brisent tous les tabous et commettent de noires hérésies. Un tel comportement ne tarde pas à leur attirer les attentions des porteurs d'aubépine et d'argent et, dans leur sagesse, leurs parents des ténèbres veillent à rester proches de leurs rejetons afin de s'assurer qu'ils ne se perdront pas entièrement. En les conservant près d'eux, ils peuvent leur enseigner les us et coutumes de leur nouvelle race et, ce qui est plus important encore, les usages de leur nouvelle lignée.

Ce n'est pas que les vampires soient obligés de vivre dans le secret le plus absolu, mais plutôt qu'il existe souvent de meilleures manières de procéder, des protocoles à respecter et des devoirs à accomplir. Se nourrir sur un territoire trop étendu ou de manière trop extravagante est généralement considéré comme inconvenant. Tout comme les nobles des provinces ont un devoir envers leurs serfs, même si les vies de ces paysans ne sont rien pour eux, le berger doit prendre soin du troupeau, même s'il se nourrit de son bétail. Les vampires ont le devoir de veiller sur les créatures inférieures qui les entourent, premièrement pour les protéger afin qu'elles leur procurent une nourriture régulière mais également et surtout pour donner à ces créatures quelque chose de plus grand qu'elles-mêmes à admirer, quelque chose qui puisse leur inspirer de la terreur, de l'admiration respectueuse et un sentiment de majesté. Les hommes ont besoin des rois, comme on dit, mais les rois, eux, ont besoin des vampires.

Le mystère, une certaine solitude et la subtilité leur sont également utiles. Le loup chasse mieux à la lueur de la lune, lorsque sa proie ne peut le voir venir. Ceci étant dit, il n'existe pas de tabou contre le fait de se livrer à un carnage effréné ou de s'adonner à d'autres complaisances de grande envergure ; ces comportements sont acceptés comme très habituels chez les nouveau-nés. Le seul impératif est de respecter les précautions et l'attitude appropriées, telles qu'elles sont définies par leur nouvelle lignée et leur nouveau maître. Chaque vampire a ses propres coutumes, qu'il inculque à sa progéniture.

Ainsi, de même que les vampires sélectionnent leurs nouveaux frères de sang avec la plus grande circonspection, ils prennent grand soin dès le début d'immerger ceux qu'ils ont choisis dans les traditions et les croyances de leur lignée, parfois même avant de leur avoir accordé le Baiser de Sang. De nombreux vampires prennent d'abord ceux qu'ils trouvent dignes d'entrer dans leur famille comme apprentis, assistants, courtisans ou compagnons ; ils les gardent auprès d'eux pendant de longues années avant de les récompenser en leur accordant le Baiser et même après. Ainsi, ils peuvent prendre le temps de s'assurer des qualités de leurs élus et leur enseigner les bonnes manières. Par ailleurs, l'une des agréables conséquences de ce genre d'arrangement est qu'ils peuvent ainsi disposer d'une réserve de sang constante.



LA SOIF ROUGE

Une autre amélioration des plus voluptueuses accompagne l'augmentation de la force et de la rapidité : le nouveau-né acquiert l'instinct du prédateur. Il se retrouve non seulement doté des sens d'une bête de proie, mais devient également capable d'entendre, de flairer et de voir le sang, quel que soit l'endroit où celui-ci se dissimule. Dans une pièce bondée, un vampire peut entendre le moindre battement de cœur, ressentir la course du sang battant dans les grosses veines jugulaires et sentir l'arôme de la plus petite blessure comme si elle dégageait le fumet d'un bœuf entier rôtissant sur sa broche. Et avec les appétits du prédateur viennent également ses talents. Le vampire est naturellement expert dans l'art de se déplacer en silence et de se rendre invisible. Sans avoir à y penser, il devient un pisteur hors pair, un chasseur instinctif et un parfait combattant. Les loups n'ont besoin d'aucune instruction pour savoir quand bondir et où plonger leurs crocs ; le vampire est comme eux. Il tue d'instinct, sans réfléchir ni atermoyer, en se délectant de chaque seconde.

Naturellement, il y a un prix à payer : la nécessité de se conduire en prédateur et de se nourrir du sang des humains. C'est le seul véritable désir que puisse avoir un vampire ; dès l'instant où il reçoit le Baiser, il n'a plus aucun besoin de sommeil, de nourriture, de boisson ou de chaleur, ni même d'air à respirer, bien que les vampires puissent toujours prendre plaisir à ce genre de choses (et beaucoup le font). La soif rouge, en revanche, ne ressemble à aucune faim mortelle. Elle se manifeste sous la forme d'un besoin perpétuel, d'un désir qui monte et reflue comme une marée mais qui reste toujours présent, qui fait que l'instinct du prédateur n'est jamais bien loin de la surface. Même après avoir bu à satiété, cette soif ne s'apaise jamais entièrement et après de longues périodes de jeûne elle se transforme en tourment impossible à ignorer, bien pire que tout ce que peuvent ressentir les mortels sous la dépendance de mandragore ou d'autres narcotiques. En général, ceux qui essaient de résister à cette soif deviennent fous furieux et finissent par tomber dans une frénésie de meurtres, dévorant leurs victimes ; à partir de cet instant, aucun festin futur, quelle que soit sa somptuosité, ne pourra plus les apaiser. D'autres tombent dans un état de faiblesse ou de malaise dont il est impossible de les soigner. Bien que certains vampires continuent à rechercher le moyen de se libérer de la nécessité de se nourrir, la plupart apprennent, dès le début et comme ils le doivent, que la soif ne peut et ne doit pas être niée.

Il existe pourtant des exceptions ; il y a forcément des exceptions chez des créatures qui restent si proches d'une race aussi sensible à la variation et au Chaos que peut l'être l'humanité. Les nécrarques ont découvert des méthodes qui leur ont permis de prolonger leur existence éternelle grâce à la malepierre ou à la magie noire plutôt que par le sang. Par nécessité, les stryges se contentent du sang des défunts ou de toutes sortes de vermines. Comme chacun sait, Abhorash, le grand fondateur des Dragons de Sang, a réussi à apaiser sa soif pour l'éternité en buvant le sang d'un grand dragon.

La soif s'apaise également au fil des siècles. Cependant, les expériences et les recherches continuent, non pas parce que l'existence du bétail dont ils ont besoin peut revêtir une quelconque valeur aux yeux des vampires mais surtout parce que l'idée d'être dépendants des mortels pour l'éternité est une notion contrariante aux yeux de ces êtres affranchis de toutes les autres contraintes. Le temps qu'ils doivent passer à se nourrir les éloigne de leurs laboratoires, de leurs campagnes stratégiques et de toutes les autres activités supérieures.

La saveur de chaque être humain lui est personnelle et peut dépendre de ses activités récentes. Le sang d'un ivrogne paraîtra légèrement alcoolisé au palais d'un vampire ; une maladie peut polluer le sang et en changer à la fois le goût et les effets ; le sang du matin sera plus léger et sucré que celui de la nuit. Cependant, l'acte de boire est toujours un plaisir pour le vampire, même pour les plus abstinents d'entre eux, et satisfait immédiatement à la fois leurs immenses exigences physiques et leur terrible besoin psychologique de chasser, dévorer et dominer. De plus, même lorsqu'il provient des humains les plus vils, il a un goût délicieux.

Les vampires ne sont pas obligés de boire toutes les nuits. Ce sont les vampires les plus jeunes qui en ont le plus souvent besoin et rares sont ceux qui peuvent se passer de sang pendant plus de quelques semaines. Après quelques siècles d'existence, certains vampires sont capables de se contenter de se nourrir seulement deux ou trois fois l'an et les plus anciens peut-être une ou deux fois par siècle. Cependant, nous faisons ici référence à des circonstances où le manque de nourriture entraîne une faiblesse physique ; la plupart des vampires ressentent le besoin de se sustenter bien avant d'en arriver là et ce désir fluctue comme n'importe quelle préférence chez les mortels. Cependant, même quand le sang devient nécessaire pour éviter l'épuisement, la faim ne met pas l'équilibre mental du vampire en danger : la probabilité pour qu'un vampire sombre dans la frénésie ou n'importe quelle autre sorte de dérèglement n'apparaît qu'après une période de privation beaucoup plus longue. Il existe des moyens de maîtriser la soif ; les stryges ont découvert que de longues périodes de sommeil dans leurs tombeaux leur permettent de tromper leur appétit. Certains vampires subissent sans crainte les conséquences de leurs privations (la chair desséchée, les mouvements léthargiques, la volonté affaiblie) et compensent leurs faiblesses aussi bien qu'ils le peuvent au moyen d'aides et de reconstituants. Ils refusent d'être les esclaves de leur instinct animaux et proclament qu'ils ne boiront qu'au moment où ils auront décidé de le faire.

Qu'ils boivent par nécessité ou par plaisir, les vampires prélèvent rarement plus d'une pinte de sang et le plus souvent moins que cela. Ils se gorgent uniquement sous l'emprise d'une frénésie sanglante, par laisser-aller ou encore à cause d'une motivation particulière, par désir de vengeance par exemple, ou par gourmandise pour un goût particulier. Pour se nourrir, les meilleures régions sont le cou et le poignet mais certains vampires peuvent avoir des préférences plus exotiques ; ils peuvent par exemple se délecter à gober des yeux entiers ou ne se nourrir que sur les cuisses de leurs victimes. Il existe également des préférences quant au mode de prélèvement ; certains préfèrent boire le sang d'un humain après l'avoir d'abord chassé, d'autres n'apprécient que le sang volontairement offert. Dans les régions les plus reculées de Sylvanie, certains mortels craintifs se disputent l'honneur d'être bus par leurs seigneurs von Carstein, tandis que certains des Dragons de Sang suivent encore les commandements d'Abhorash et ne se nourrissent que sur les criminels et les individus les plus vils. Cependant, même dans ces comportements rituels, il existe de nombreuses variantes. Comme beaucoup de choses chez les vampires, les habitudes alimentaires sont liées aux traditions familiales mais sont également très marquées par les affectations individuelles de chacun.

« Qu'il y ait du vin, du sang et des massacres ! La modération est pour les mortels. »

—Isabella von Carstein

« Que peut-il y avoir, dans le sang, qui domine à ce point mon corps, mon esprit et mon âme ? Se pourrait-il que la souillure du Chaos qui pervertit la race humaine circule dans leur sang comme une magie, comme un distillat de malepierre ? À ma connaissance, nul ne recherche sa nourriture chez les halflings dénués de magie et le sang humain reste l'ingrédient essentiel de plus d'un grand rituel. Peut-être résistons-nous aux assauts du temps par la grâce des Vents de Magie et avons-nous simplement trouvé la manière la plus facile de les exploiter pour nos âmes ? »

—Lord Aristarchus, philosophe nécrarque

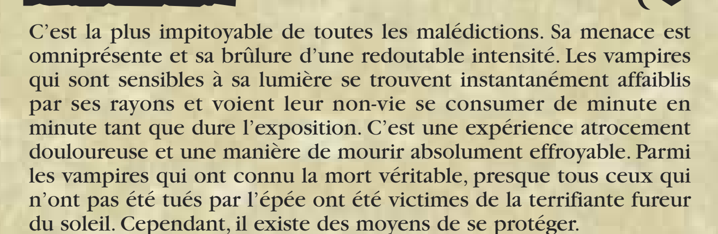
« Les halflings ont un goût délavé, très fade ; les nains sont plus lourds, au point de paraître éventés et stagnants. Personne ne boit ce genre de chose à moins d'y être absolument contraint. Les elfes sont comme un très bon et très vieux vin rouge... riches, mais souvent exagérément suaves... c'est une friandise qu'il faut réserver aux occasions particulières ou peut-être en dessert. Personnellement, ma préférence va aux Kislevites, d'origine gospodar si possible, mais ils sont un peu trop corsés pour être servis lors d'un grand dîner. »

—Lady Ariette von Carstein




LA MALÉDICTION DE NAGASH

L'offrande du Baiser de Sang impose d'autres prix à ceux qui la reçoivent, en dehors de la soif rouge. Nagash a maudit tous les vampires pour leur trahison et cette malédiction se transmet par le sang, pour l'éternité ; leurs immenses pouvoirs s'accompagnent de grandes faiblesses. Les malédictions qui courent dans leur sang sont nombreuses et peuvent se manifester de diverses façons et avec une intensité variable. Le plus grand fléau d'un vampire donné peut très bien se révéler tout à fait anodin pour un autre, bien que celui-ci puisse l'ignorer (tout comme ses chasseurs) jusqu'à se trouver en présence de cet élément précis. En conséquence, et également pour s'assurer de maintenir leurs proies dans l'ignorance et la confusion, la plupart des vampires prennent des mesures afin de se protéger de toutes les menaces possibles.



Le soleil

C'est la plus impitoyable de toutes les malédictions. Sa menace est omniprésente et sa brûlure d'une redoutable intensité. Les vampires qui sont sensibles à sa lumière se trouvent instantanément affaiblis par ses rayons et voient leur non-vie se consumer de minute en minute tant que dure l'exposition. C'est une expérience atrocement douloureuse et une manière de mourir absolument effroyable. Parmi les vampires qui ont connu la mort véritable, presque tous ceux qui n'ont pas été tués par l'épée ont été victimes de la terrifiante fureur du soleil. Cependant, il existe des moyens de se protéger.

Un vampire ne risque rien s'il se couvre des pieds à la tête d'un long manteau à capuchon, bien que le risque de perdre ce manteau reste assez élevé. Pour cette raison, certains préfèrent les bandages et les vêtements ligaturés. De nombreux vampires, en particulier les von Carstein, ont le pouvoir d'appeler la tempête à volonté et il semblerait qu'une épaisse couverture nuageuse leur procure une protection suffisante. Ensuite, il y a la logistique : ce n'est pas un hasard si la Sylvanie est de très loin la plus pluvieuse de toutes les provinces de l'Empire. Les domaines favoris des vampires sont souvent de ténébreux massifs montagneux ou d'épaisses forêts. Il n'est pas inhabituel pour un noble de rester à l'intérieur durant le jour, particulièrement si l'on pense que la plupart des châteaux de Sylvanie sont absolument gigantesques et que les pluies diluviennes y justifient tout à fait la présence de passages couverts et d'épais volets. Les serviteurs sont là pour veiller à l'approvisionnement nécessaire et, pour favoriser la détente de l'esprit et du corps, les châteaux sont dotés de jardins intérieurs, de salles de jeu de paume et même de lices de joute installées dans d'immenses salles.

Dans la plupart des cas, les vampires n'ont même pas besoin de sortir pour chasser. Leurs laquais s'en chargent pour eux et, parfois, des victimes consentantes se pressent avec enthousiasme pour venir offrir leur sang à leurs maîtres. Il n'est pas rare, dans une telle situation, que les vampires finissent par devenir des reclus, confinés dans leurs demeures, incapables de quitter le confort et la sécurité de leurs appartements familiers. On raconte que le comte von Sangster n'aurait pas mis les pieds hors de sa grande bibliothèque depuis plus de sept cents ans.

L'argent

S'il est une chose que les vampires craignent plus encore que le soleil, c'est l'argent. Le soleil est omniprésent mais facile à éviter, tandis qu'une lame d'argent peut à tout moment glisser silencieusement hors du fourreau d'un assassin. L'argent fait également partie des armes traditionnelles des chasseurs de vampires et il n'existe rien ni personne qui fasse plus d'impression sur l'esprit des enfants du sang que les rares mortels assez audacieux pour tenter de mettre un terme à l'existence de ceux qui leur sont tellement supérieurs. L'argent est capable de mordre profondément dans la chair normalement si résistante des vampires. Il incendie le sang, calcine la peau et les blessures qu'il cause sont lentes à guérir. Certains vampires sont tellement sensibles à la menace de ce métal qu'ils peuvent en ressentir la présence sans le voir, comme un picotement de la peau ou un effluve qui leur monte aux narines.

Dans les récits traditionnels de chasse aux vampires, on fait souvent référence à « l'aubépine et l'argent » L'aubépine est un bois dur et résistant, excellent pour la fabrication de pieux semblables à celui qui, comme tout le monde le sait, permit d'en finir avec la tsarine Kattarin du Kislev il y a des siècles de cela, mais ce bois ne possède aucune propriété particulière. Il ne cause pas plus de dommages que n'importe quel autre bâton pointu, c'est-à-dire beaucoup moins qu'une épée. Pourtant, la légende perdure, pour le grand amusement et le profit des vampires.

Le fléau-des-sorcières et la griffedémon

La légende de l'ail fait partie des histoires qui amusent également les vampires, surtout à cause de ses véritables causes. En effet, comme ce sont des gourmets, un plat saturé de cet aromate peut souvent s'avérer déplaisant à leurs papilles raffinées (néanmoins, les vampires de Bretonnie semblent beaucoup l'apprécier). Cependant, les craintifs citoyens de Sylvanie connaissent d'autres herbes à l'efficacité bien réelle. Les petites fleurs blanches du fléau-des-sorcières et les barbillons enchevêtrés de la griffedémon (que ces paysans timorés appellent parfois tubéreuse des cimetières pour éviter de prononcer le nom de monstres de cet acabit) peuvent procurer quelque défense aux maisons où on les accroche. Cependant, elles ne font pas grand mal et le vampire qui le désire vraiment pourra outrepasser ces protections sans grande difficulté. Toutefois, s'il est en quête d'une proie facile, il évitera les maisons ou les portes ainsi festonnées en faveur d'un repas plus facile à atteindre.



DES ÂMES PÉNÉTRÉES DE MAGIE ?

Les érudits nécrarques pensent que lorsqu'il reçoit le Baiser de Sang, l'âme du vampire devient une source éternelle d'où jaillit la *Dhar véritable*, la source de toute magie noire. Que cela soit vrai ou non, la nature magique des vampires est généralement évidente aux yeux de toute personne dotée du troisième œil. Pour ces individus, les vampires apparaissent enveloppés des volutes de *Shyish*, le Vent pourpre, et d'une aura de *Dhar*, comme s'ils étaient vêtus d'un long manteau flottant. De la même façon, tous les mortels ne possédant pas de dons magiques mais dotés du Sixième sens se sentent mal à l'aise et inexplicablement troublés en présence de ces êtres surnaturels. Selon certaines rumeurs, il existerait des vampires capables de dissimuler leur apparence aethyrique, mais la plupart des magisters n'y croient pas… ou, du moins, essaient de se convaincre qu'ils n'y croient pas.

Les symboles divins



Les pouvoirs des prêtres, qui peuvent s'élever contre les créatures de la magie et de l'Aethyr, semblent également agir sur les êtres contre nature que sont les vampires. Cependant, un symbole est parfaitement inutile dans la main d'un incroyant : il doit être accompagné d'une foi véritable. Plus cette foi est puissante, plus le détenteur du symbole peut exercer de pouvoir contre le vampire. De la même façon, seule la bénédiction d'un prêtre authentique et très pieux peut donner à une lame les mêmes propriétés que celles de l'argent et c'est seulement lorsqu'un temple ou un oratoire fait l'objet d'un culte dévoué de la part d'une pieuse congrégation qu'un vampire ne peut y pénétrer. Les jardins de Morr désaffectés sont plus souvent des repaires de vampires que des forteresses contre eux et on connaît plus d'un chasseur de vampires qui a trouvé son trépas une fausse relique en main.

La dévotion, même très grande, n'offre aucune garantie. Les vampires sont des créatures d'une volonté phénoménale, le genre de volonté qui peut pousser le prêtre le plus dévot à douter de ses convictions. Plus le vampire est âgé, plus il est puissant et moins ces protections sont fiables. En outre, comme c'est le cas pour toutes les malédictions, certains vampires y sont tout simplement immunisés. Il existe des exceptions, dans le cas de vampires croyants ou qui l'étaient dans leur ancienne existence mortelle. Sur ces infortunés, la puissance des dieux conserve une grande emprise et elle est infiniment plus difficile à combattre que pour les autres. Les rares occasions connues dans lesquelles un vampire d'obédience monastique a succombé à sa crainte de la fureur de la divinité qu'il vénérait autrefois sont sans aucun doute à l'origine du mythe de l'efficacité des symboles sacrés.

« Lorsque la chasse est lancée, on retient les chiens afin que le renard puisse rentrer au terrier et que la traque dure un peu plus longtemps. Ainsi en est-il de nos malédictions, car les dieux cherchent à tirer le plus de divertissement possible lorsqu'ils nous traquent à leur tour. »

— Sir Tiberius Kaël, Dragon de Sang

« Le soleil et l'argent ne peuvent rien contre nous... du moins, pas contre notre volonté. Pas si nous sommes parfaitement convaincus qu'ils ne peuvent nous atteindre. »

— Konrad von Carstein

L'eau courante



De même que le soleil s'est détourné des vampires, ceux-ci ont également été reniés par les autres grands dispensateurs de vie que sont les rivières et les fleuves qui nourrissent les terres du Vieux Monde. En tant que tels, les vampires subissent des brûlures et sont affaiblis s'ils tentent de traverser à gué un cours d'eau de plus d'un mètre de large. Mais ils ne subissent aucun dommage en le traversant en volant ou en sautant par-dessus le courant, pas plus qu'en utilisant un pont, qu'il s'agisse d'un arbre tombé ou d'un immense viaduc de pierre. Ils ne courent pas non plus le moindre danger à naviguer sur un bateau, que celui-ci soit à rames ou à voiles, mais les risques en cas de naufrage sont évidemment très importants. Ceux qui désirent traverser de grandes étendues d'eau se plongent parfois dans un profond sommeil, enfermés dans leur cercueil, afin de rassembler leurs forces et d'éviter tous les accidents qui pourraient se produire à bord. C'est grâce à ce genre de précautions que Luthor Harkon est parvenu à atteindre les rivages de la Lustrie, bien loin de l'autre côté du Grand Océan Occidental.

Les miroirs



La vanité des vampires est telle qu'elle conduit certains d'entre eux à considérer cette malédiction comme l'une des plus cruelles. Fort heureusement, en dehors de la Grande galerie des Miroirs du palais impérial d'Altdorf ou des loges des plus importants théâtres, les miroirs de bonne qualité ou de grande taille sont très rares dans l'Empire. Les nobles dames elles-mêmes ne possèdent généralement qu'un petit miroir à main ; ce sont des servantes qui les maquillent et pour avoir une idée de leur prestance et de leur beauté, elles ont généralement recours à de grands portraits. Les vampires utilisent eux aussi des peintures dans ce but, mais ceux qui ne sont pas nés dans la noblesse n'ont souvent aucune notion de ce qui leur manque. Le plus gênant pour un vampire, quelle que soit son origine sociale, peut être l'absence de son reflet dans les objets ordinaires, tels que la surface d'un tonneau d'eau, une flaque de pluie ou un cuivre poli. Cependant, comme la plupart des gens s'attendent à voir un reflet dans ce genre de surface, c'est une idée si bien enracinée dans les esprits que tout le monde part du principe qu'il y est et que son absence passe le plus souvent inaperçue. C'est ainsi que cette malédiction est beaucoup moins utile aux chasseurs de vampires qu'on ne pourrait le supposer, excepté pour les plus zélés d'entre eux, qui ne cessent d'observer la moindre surface réfléchissante d'un œil de lynx et qui ne vont nulle part sans leur miroir à main.

Les vampires qui ne disposent pas de reflet n'ont en général pas d'ombre non plus, qu'ils soient éclairés par une chandelle, une torche ou par le soleil. À l'inverse, on a pu constater que ceux d'entre eux qui étaient capables de se déplacer en plein jour possédaient presque toujours à la fois une ombre et un reflet. Les érudits vampires pensent que ces deux afflictions viennent une fois encore du fait que le soleil a renié leur espèce et leur refuse tout ce qui se rattache à sa lumière et à sa présence. D'autres laissent entendre qu'il s'agirait là d'une manifestation de l'ironie éternelle qui régit l'univers car les plus belles créatures du monde se voient refuser l'émerveillement de pouvoir se contempler elles-mêmes, ne serait-ce qu'en silhouette.

Le feu et l'épée



Il est notoirement difficile de tuer un vampire, aussi ceux qui désirent les exterminer emploient une grande variété de méthodes. Parmi les usages les plus répandus, on pratique souvent la décapitation, suivie de l'incinération séparée des deux parties du corps. Certains individus bourrent le vampire d'ail et de griffedémon par tous les orifices, lui coupent les bras et les jambes, clouent les différents morceaux aux portes d'un temple puis finissent par enterrer ce gâchis sur un site où un prêtre de Morr s'est d'abord vidé les boyaux. Pour avoir la certitude qu'un vampire restera bien mort, la méthode la plus connue est de lui couper la tête, de lui enlever le cœur, de déchiqueter ses membres de lui emplir la bouche d'ail, puis de brûler toutes ces parties dans des feux séparés de 13 pieds au moins. Ensuite, il faut collecter les cendres obtenues, les enfermer dans une urne d'argent qui doit elle-même être enfermée dans un coffre plein de sel que l'on enterre à l'envers. C'est seulement après avoir accompli tout cela qu'un chasseur de vampires aura la certitude d'avoir occis son ennemi pour de bon.





LA VIE DES IMMORTELS

Un grand pouvoir est toujours accompagné de grandes ambitions. Sans cela, l'existence du vampire finirait inéluctablement par sombrer dans l'ennui et, pour finir, dans l'autodestruction. Le vampire moyen mène une vie extrêmement privilégiée. Il prend aisément l'ascendant sur son environnement et sur tous ceux qui l'entourent, il peut à tout instant déployer une impressionnante force physique et la conserver sans le moindre effort, il lui est facile d'acquérir la maîtrise de la magie et de la connaissance. Les servants, les laquais et les disciples, morts ou vivants, affluent à lui sans qu'il ait le moindre geste à faire. De nombreux vampires n'ont même pas besoin de se donner le mal de rechercher le sang, car il ne manque pas de mortels énamourés trop heureux d'avoir l'honneur de leur faire cette offrande. Un vampire ne rend hommage ni aux dieux ni aux démons, il ne jure allégeance à aucun seigneur ni à aucun maître et ne suit aucun code moral ou légal, excepté le sien. Nulle crainte ne l'empêche d'agir et le remords ne le tourmente jamais après coup. Lorsqu'un vampire désire quelque chose, il dispose de tout le pouvoir et de toute la volonté nécessaires pour s'en emparer le plus simplement du monde. Les mortels rêvent tous d'obtenir la liberté de réaliser leurs plus grands rêves, mais les vampires possèdent déjà cette liberté. C'est pour cette raison que leurs rêves doivent être plus grands que tout ce que pourraient imaginer de simples mortels.

Ainsi, les vampires se contentent rarement d'une petite vie placide consacrée à se nourrir régulièrement dans une confortable obscurité et un confort princier. Même les moins ambitieux des vampires finissent par avoir envie de parcourir le monde à la recherche de défis originaux et de nouvelles sensations. Peu d'entre eux peuvent résister au désir de conquérir et aucun au désir de dominer. Pour certains, cela signifie assurer leur mainmise sur des territoires et des armées, en utilisant ces dernières pour étendre les premiers aussi loin que possible. Pour d'autres, la conquête s'apprécie mieux dans la subtilité et la séduction et ceux-ci assurent leur domination par la manipulation et le secret. Certains vampires aiment à rassembler une cour autour de leur personne et préparer leurs conquêtes dans le but de se venger, tandis que d'autre, tels les Dragons de Sang et les nécrarques, ne se soucient guère de gouverner la populace et les terres et préfèrent se concentrer sur des objectifs plus abstraits. Les Dragons recherchent avant tout la perfection de leur discipline et de leurs aptitudes chevaleresques ; les nécrarques, quant à eux, s'efforcent de maîtriser les arcanes de la nécromancie, avec le pouvoir sur la vie et la mort qu'elle peut leur apporter.

Ils ont également d'autres sujets de préoccupations et de divertissements, tels que l'amour, la luxure, l'art pour l'art, la recherche du savoir, des grandes découvertes ou des grandes réalisations, l'obsession des vanités sous toutes les formes imaginables, la satisfaction des sens au plus haut degré et, bien évidemment, les rivalités et les vengeances. Les lignées des lahmianes et des von Carstein sont sans cesse agitées de querelles intestines motivées par toutes sortes de raisons. Parfois, il s'agit de vendettas familiales remontant à la plus haute antiquité, qui ne sauraient être apaisées par autre chose qu'un génocide censé compenser un crime atroce, mais il peut également s'agir d'une dizaine de serments de vengeance proférés avant le petit-déjeuner à la suite d'insultes aussi légères qu'imaginaires. Toutefois, il est très rare que ces conflits en viennent à s'épanouir en véritables guerres. L'immortalité des vampires a engendré un certain tabou contre l'idée de prendre la vie de l'un de leurs semblables, excepté en cas de menace directe de la part d'un ennemi particulier (ou d'un serviteur indiscipliné). De plus, la mort représente une victoire tellement brève quand une humiliation bien préparée présente l'avantage de faire souffrir l'adversaire pendant des siècles. C'est une règle qui s'applique également aux mortels présomptueux qui se hasarde-

LES VAMPIRES ET L'HUMANITÉ

Nombre de penseurs se sont interrogés pour savoir si le besoin qu'ont les vampires de se nourrir du sang des humains en fait inévitablement des monstres irrécupérables et d'authentiques ennemis de l'humanité tout entière. En dépit de sa nature de prédateur, un vampire peut-il éprouver de l'affection pour un humain ? On ne peut nier que les vampires sont totalement affranchis des contraintes de la morale ; ils ne se conforment qu'à leurs propres volontés et ne se soumettent à aucune contrainte, de sorte que la question du bien et du mal ne présente aucune signification à leurs yeux. Ils ne voient ni bienveillance ni noblesse à agir pour la protection de l'humanité, tout comme ils ne perçoivent pas le bien ou le mal qu'il peut y avoir dans le fait de relever les morts ou de boire du sang. De nombreux vampires considèrent les mortels d'un œil plutôt favorable et peuvent même apprécier leur compagnie et leurs manières à tel point qu'ils finissent par éprouver le désir de les protéger. Toutefois, comme le berger envers ses moutons, les vampires ne peuvent imaginer que leurs proies puissent s'approcher de leur niveau. Un vampire peut certainement avoir de l'estime pour son cheptel, mais à ses yeux un mouton restera toujours un mouton et même le plus charitable des bergers ne verse pas une larme lorsque le moment de passer à la broche est venu… à moins d'être originaire de l'Averland.

LE ROMANTISME

Les légendes de Vlad et d'Isabella ou de Geneviève et d'Oswald ne sont pas uniquement de l'ordre de la fiction romantique. Peut-être serait-il plus exact de dire que les vampires sont, par essence, des créatures d'un romantisme aussi extrême que dramatique. Il est donc inévitable que leurs faits et gestes fassent l'objet d'œuvres poétiques, de pièces de théâtre ou d'opéras. Les vampires ne font jamais les choses à moitié et lorsqu'il leur arrive de tomber amoureux, ils peuvent tout à fait s'éprendre de mortels, en dépit du fait qu'ils leur sont supérieurs. Dans une histoire d'amour de ce genre, inévitablement, le mortel concerné finit toujours par recevoir le Baiser de Sang ; en vérité, quel plus beau présent un amant pourrait-il faire à sa belle que de lui offrir l'éternité ? Et quelle amante refuserait une chance de devenir plus proche de son bien-aimé ? De la même façon, un vampire peut désirer accorder ce don à ses meilleurs amis et à ses proches parents, car leur refuser la puissance et l'immortalité serait faire preuve d'égoïsme et de cruauté.

raient à perturber la non-vie d'un vampire : la mort est une vengeance trop insignifiante lorsqu'il est possible de tourmenter les épouses de ces gens, leurs enfants, leurs amis et les familles de leurs amis, leurs maîtresses, leurs bottiers, leurs boulangers, leurs bouchers et fournisseurs de chandelles, leurs animaux familiers, leurs serviteurs, leurs cousins jusqu'au troisième degré et tous les aventuriers qu'ils voudront embaucher, et cela pendant les dix prochaines générations.

Qu'il s'agisse de vengeance épique ou de grandiose vanité, la vie raffinée d'un vampire lui procure de nombreuses occasions de conspirer, d'intriguer et d'élaborer des tactiques sophistiquées afin de parvenir à ses fins. C'est l'une des raisons pour lesquelles les légendes laissent souvent entendre que les vampires possèdent des dons de divination et sont capables de prévoir l'issue des batailles ou les actions de leurs adversaires après avoir envisagé toutes les issues possibles. En vérité, un plan conçu et analysé sur une durée de plus d'un siècle a fort peu de chances de présenter des défauts, à supposer qu'il lui en reste, et peut envisager toutes les contre-attaques potentielles imaginables. Qu'il désire conquérir dans le sang ou s'assurer la maîtrise d'un domaine plus abstrait, les immenses desseins d'un vampire sont pour ainsi dire toujours exemplaires, dans leur incroyable conception, leur méticuleuse construction et leur éblouissante exécution.

Une autre des raisons pour lesquelles les plans des vampires sont toujours si magistraux et irrévocables est peut-être que même la mort, cette grande niveleuse des rêves des mortels, ne peut les arrêter. La chair d'un vampire peut avoir été entièrement détruite et ses cendres dispersées aux quatre vents, pourtant le Baiser de Sang retient toujours fermement son âme dans ce monde. Elle ne s'en ira jamais vers les jardins de Morr pour y trouver le repos et, à cause de cela, il leur est toujours possible de retrouver une forme physique grâce à la magie. Pour y parvenir, il suffit d'une personne dont la volonté soit assez forte pour les ramener à la vie. C'est pour cela qu'en fin de compte, l'unique chose qui compte vraiment aux yeux des vampires est leur domination sur le monde et la loyauté de leurs sujets. La mort est un désagrément, mais l'oubli est la seule véritable mort que puisse connaître un vampire… et le seul péril qu'il craigne véritablement.

« Il me semble que la vie est comme un ruisseau au cours rapide et que les mortels qui parcourent le monde sont comme des feuilles et des brindilles impuissantes, entraînées par le courant à travers la vie, les âges et dans la mort. Nous autres, en revanche, les enfants du sang, avons enjambé la rivière ; nous nous sommes arrachés à son flot tumultueux, et nous sommes immuables comme les pierres du rivage tandis que la vie et le temps s'écoulent sous nos yeux. Ainsi, nous pouvons voir croître et décroître les choses, les empires se faire et se défaire et tout ce qui était fort autrefois tomber dans la faiblesse. Excepté nous, naturellement. »

—Mannfred von Carstein









LES LIGNÉES VAMPIRIQUES

« C'est alors qu'à l'ouest, j'ai contemplé une immense montagne et dans les cavernes qui s'ouvraient en dessous, j'ai vu sept grandes sources qui crachaient un sang vicié. Et j'ai vu que ce sang coulait sur les flancs de la montagne pour s'en aller former sept grands fleuves. Deux d'entre eux coulaient vers le sud et cinq vers le nord, sur les terres de notre Empire, pour se jeter dans une mer infinie. Et les hommes qui buvaient à ces fleuves devenaient comme des bêtes, et le bétail mourait, et la terre se changeait en cendres, et d'un bout à l'autre du monde il n'y avait plus que lamentations et chagrins. »

—Extrait des *Visions* de Saint Ehrlich, moine sigmarite

Chapitre V



Tous les vampires du Vieux Monde descendent des Premiers-nés, les cinq vampires des origines qui ont bu l'Élixir de Vie : Neferata, Vashanesh, W'soran, Ushoran et Abhorash. Chacun d'eux a transmis ses qualités et ses croyances à ses enfants des ténèbres, par son sang comme par ses enseignements, et ceux-ci les ont à leur tour transmis à leurs propres rejetons. Au cours des milliers d'années consécutives à leur apparition, ces lignées originelles se sont entremêlées, métissées et ont engendré d'innombrables ramifications issues des formes pures de leurs branches d'origine. Certains experts du vampirisme affirment qu'il n'existe que cinq espèces de vampires distinctes, ou familles, alors qu'en réalité il en existe beaucoup plus qui transcendent ces catégories simplifiées et bien commodes. Par conséquent, celui qui a vu un vampire ne saurait prétendre les connaître tous. Cependant, il est une caractéristique qui leur est commune : ce sont tous, sans exception, les plus redoutables des adversaires.

Ce chapitre vous présente une vue d'ensemble des différentes espèces de vampires, classées selon leurs célèbres lignées et leurs motivations habituelles.

LES DRAGONS DE SANG : ÉTERNELS CHEVALIERS

Être Dragon de Sang, c'est rechercher la parfaite maîtrise de l'art du combat. Le reste n'est qu'accessoire. Les autres lignées se préoccupent d'autres choses, de petites choses triviales telles que la conquête, le pouvoir ou la maîtrise de la magie. Les Dragons sont bien au-dessus de ces mesquineries. Ils ne se réclament d'aucune nation ni d'aucun chef, ils n'ont foi qu'en la pureté de leur quête. Leur seule ambition est d'atteindre à la perfection du guerrier, en transcendant jusqu'à leur nature intrinsèque de vampires, afin d'approcher une forme de divinité. Et si, pour parvenir à ce but, ils doivent massacrer des centaines de personnes, des milliers ou même des millions, ainsi soit-il. Il faut bien qu'une lame soit mise à l'épreuve, après tout.

Histoire



La lignée des Dragons de Sang est marquée par le sens du devoir. Abhorash était non seulement le premier des guerriers de l'ancienne Nehekhara mais également le plus grand de tous les serviteurs de la reine Neferata. Lorsqu'il découvrit qu'elle était devenue une vampiresse, il fut frappé d'horreur, mais il était son féal et entièrement soumis à sa volonté. Pour satisfaire sa reine, il rechercha des victimes dignes d'étancher sa soif et, pour sa protection, il traqua les malfaiteurs et les opposants afin que la population ne se soulève pas contre ses seigneurs. Enfin, pour obtenir ses faveurs, il but également l'Élixir afin de rejoindre sa reine sur l'autre rive du fleuve de la mort.

Cependant, Abhorash n'était pas uniquement dévoué à sa reine. C'était également un idéaliste qui croyait en l'honneur du trône lahmiane, à la dignité de ceux qui y siégeaient et au caractère sacré de leur devoir envers leurs loyaux sujets. Au nom de Lahmia, Abhorash résista à ses appétits aussi longtemps qu'il le put mais, finalement, il fut obligé de céder à ses noirs désirs. Lorsqu'il succomba, sa soif était si grande qu'il massacra douze hommes. Le jour suivant, et chaque année suivante à la même date, il alluma douze cierges dans le temple afin de se souvenir des vies qu'il avait prises. À partir de ce jour, il ne se nourrit plus que des criminels de sa cité et toujours avec modération. Il se voua aussi, obsessionnellement, au perfectionnement de sa maîtrise de l'épée, convaincu que la discipline martiale serait la clef qui lui permettrait de dompter ses nouveaux instincts.

Abhorash proposa une grande charte aux seigneurs vampires de Lahmia, afin de les inciter à suivre son exemple et à honorer leurs nobles devoirs, quels que soient leurs besoins. Mais les Premiers-nés, et tout particulièrement Ushoran le sentencieux, tournèrent sa proposition en ridicule et ignorèrent sa charte pour retourner à leur décadence et à leurs pratiques luxurieuses. Abhorash savait dans les tréfonds de son cœur que cela finirait par leur coûter cher, mais il ne pouvait se montrer déloyal envers ses seigneurs.

Les prédictions d'Abhorash se révélèrent exactes et les mœurs décadentes et violentes de Lahmia ne passèrent pas inaperçues dans

« Si les dieux existent, ils doivent sourire en voyant leurs bienfaits si bien utilisés. Et s'ils n'existent pas, alors je suis certainement ce qui s'en rapproche le plus. J'ai le pouvoir de vie et de mort sur tous ceux que je considère dignes de l'un ou de l'autre. »

—Lady Sigismunda, gardienne du col de Ferlangen

les autres royaumes de Khemri. Le neveu de Neferata, Alcadizaar, ne pouvait tolérer la menace que cette cité représentait pour son autorité ; la soif de sang de ses gouvernants lui procura tous les arguments dont il avait besoin pour les anéantir. Il leva une immense armée issue des quatre coins de son royaume et fondit sur Lahmia. Un seul homme était capable de les arrêter : Abhorash, désormais généralissime des armées de la cité, porteur du titre de Seigneur du Sang.

Des mois durant, Abhorash et ses hommes réussirent à tenir en échec les forces immensément supérieures de l'ennemi. Des milliers d'attaquants périrent et pourtant cela ne suffit pas. Peu à peu, les armées d'Alcadizaar taillèrent les troupes d'Abhorash en pièces, abattirent des murailles et s'introduisirent dans la cité, pillant, brûlant et massacrant. Sur les marches du Grand temple de Neferata, Abhorash combattit seul contre tous et nul ne put le surpasser. Hélas, autour de lui, les envahisseurs avaient déjà remporté la victoire. Sa cité était en flammes, son peuple était massacré et il avait laissé tout cela se produire pour défendre une reine qui n'était plus digne de son titre, qui avait abandonné ses sujets et s'était lâchement enfuie, terrifiée. En voyant cela, Abhorash abjura toute loyauté envers sa reine, sa maison et sa lignée. Et devant les souffrances sans fin et les dévastations causées par les armées d'Alcadizaar, Abhorash rejeta également tout l'amour qu'il avait pu ressentir pour les humains et fit le serment de les détruire comme ils avaient détruit sa ville bien-aimée. Ne prenant que son armure et ses armes, suivi de ses plus fidèles lieutenants, il abandonna la cité à son destin. À partir de ce moment, il continua à allumer ses douze cierges chaque année, mais c'était pour ne jamais oublier que les hommes méritaient de connaître l'extinction car ils n'étaient rien de moins que des animaux et que lui, Abhorash, avait été un imbécile d'avoir jamais pleuré sur leur sort.

Il se dirigea vers le nord, bien décidé à fouiller le Vieux Monde à la recherche d'un signe qui donnerait une signification à son existence. Il traversa les Terres Arides avec ses suivants et ils donnèrent libre cours à leurs instincts prédateurs, qu'ils s'étaient si longtemps efforcés de réprimer, sur les peaux-vertes qui vivaient là. Les prouesses martiales d'Abhorash furent si impressionnantes qu'aujourd'hui encore les chamans orques de la région racontent la légende de l'hécatombe qui fut perpétrée sur leur peuple par une « armée » d'égorgeurs. Les nains et les plus anciennes tribus humaines se transmettent également des légendes datant de cette période où l'on évoque cinq personnages qui ne laissèrent que mort et dévastation dans leur sillage. Mais ni cette libation ni aucune de celles qui suivirent ne purent apaiser la rage d'Abhorash, pas plus que son sentiment d'inanité. Il fulminait de rage à la simple pensée que ses instincts animaux puissent avoir le dessus sur sa volonté, car cela signifiait qu'il ne valait pas mieux que les seigneurs qu'il avait rejetés autrefois ou que la vermine humaine qui grouillait autour de lui. Tant qu'il serait soumis à cette faim, il ne pourrait jamais devenir un véritable guerrier.

De nombreuses années s'écoulèrent. Abhorash et ses lieutenants arrivèrent un jour devant une montagne couronnée de flammes. Seul, ivre de rage et avide de nouvelles destructions, Abhorash grimpa jusqu'au sommet du pic pour y découvrir un gigantesque dragon rouge sang. Selon la légende, ils s'affrontèrent en un combat titanesque. Les montagnes tremblèrent et les pierres éclatèrent sous les coups de boutoir de violentes tempêtes. Le combat dura un jour et une nuit jusqu'à ce que, finalement, le seigneur vampire porte le coup de grâce à l'aîné des grands wyrms rouges. Alors, comme son adversaire gisait mourant à ses pieds, le vampire se jeta sur lui et but longuement.

Ayant étanché sa soif, Abhorash laissa échapper un hurlement de triomphe car sa quête était achevée. Dans le sang du dragon rouge, il avait trouvé l'apaisement de son avidité bestiale et, avec la disparition de celle-ci, sa crainte du soleil disparut également. Il était finalement devenu l'être ultime, armé de toutes les forces et de tous les pouvoirs des vampires, sans aucune de leurs faiblesses. Il avait atteint à la perfection et, ce faisant, avait trouvé un nouvel objet de foi : lui-même.

Abhorash enjoignit à ses disciples de suivre son exemple, de perfectionner leurs talents martiaux afin de devenir les guerriers suprêmes qui pourraient transcender les limites du vampirisme et toutes les faiblesses du monde mortel. Ses lieutenants firent le serment de suivre sa voie et prirent le nom de Dragons de Sang.

Société et attitude



Peu après sa transformation, Abhorash quitta ses fidèles sans leur laisser d'instructions particulières sur les moyens de suivre son exemple. Ce fut donc le lieutenant favori d'Abhorash, Walach Harkon, qui définit l'organisation et les buts des Dragons de Sang. Peu après la disparition d'Abhorash, Walach découvrit une petite forteresse dans les Montagnes Grises, au nord-ouest de Nuln. Appelée le Fort de Sang, elle était le quartier général de l'Ordo Draconis, un respectable et très ancien ordre de chevaliers sigmarites dont la bannière portait un dragon noir sur champ de gueules. Pour Walach, il ne pouvait y avoir de signe plus évident. Le soir même, il entra dans le Fort de Sang et mit chacun des chevaliers présents au défi de le tuer. Au matin, tous ceux qu'il avait jugés trop faibles étaient morts et il les avait relevés sous forme de revenants. Les autres, les plus forts et les plus habiles, il leur donna le Baiser de Sang. Ces chevaliers morts-vivants jurèrent de consacrer leur non-vie à Walach, leur nouveau grand maître, et c'est ainsi que naquit l'ordre des chevaliers des Dragons de Sang.

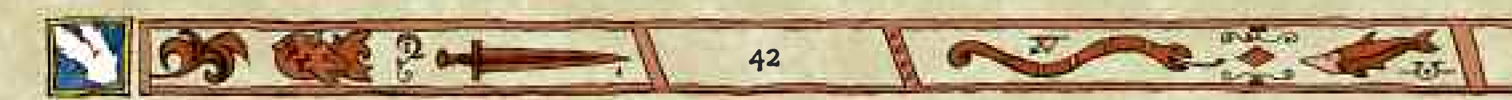
Bien des choses rejoignaient la quête de ces vampires dans l'existence des chevaliers. Leur dévotion à une cause supérieure donnait une justification à leur entraînement et à leurs épreuves Toutefois, ils n'accordaient aucun prix à la vie, excepté la leur, n'avaient aucune frontière à protéger et partageaient entièrement le dédain d'Abhorash pour l'humanité. Leurs traditions chevaleresques cédèrent bientôt le pas au péché et aux excès. Ils se repaissaient de tous ceux qu'ils prenaient à voyager dans les montagnes, sans tenir aucun compte des anciennes lois d'Abhorash et chacune de leurs chasses se terminait par un festin de sang.

Il ne fallut pas longtemps pour que le répurgateur Gunther van Hal ne découvre la corruption de l'Ordo Draconis. Ayant rassemblé quatre ordres de templiers au grand complet, il se lança à l'attaque du Fort de Sang. Le siège fit rage pendant trois années avant que les murailles ne cèdent enfin ; les vampires furent massacrés et la forteresse réduite à un tas de gravats. Les impériaux pensèrent que les ténèbres s'en étaient allées. Mais un bon nombre de vampires avaient survécu à la destruction du fort et ils se dispersèrent dans le monde, emportant avec eux ses idéaux et sa doctrine. Certains voulurent arpenter le monde dans la solitude tandis que d'autres fondèrent leurs propres ordres afin de perpétuer les enseignements de Walach, ou au moins leur propre version de ces enseignements.

En conséquence, la lignée des Dragons de Sang est la plus désorganisée et la plus hétéroclite de toutes. Elle est constituée d'individus ou de petits groupes, chacun prônant sa propre version du code des Dragons, n'ayant que très peu de contacts entre eux, voire pas du

LES AUTRES LIGNÉES

L'histoire a conservé trace de deux autres membres des Premiers-nés : Maatmeses, le juge suprême, obèse et terriblement corrompu, et Harakhte, le grand vizir de la cour, un individu aussi brillant que sinistre. Mais après la trahison de Nagash, on n'en a plus jamais entendu parler. Si la plupart des chroniqueurs pensent qu'ils sont morts de la main de Nagash, il est également possible qu'ils soient partis vers d'autres cieux pour y engendrer leurs propres lignées. Dans les récits ramenés du Cathay par Marco Polare, celui-ci rapporte des légendes parlant de sorciers eunuques et immortels qui boivent les âmes des hommes ; il y mentionne également des contes des jungles de l'Ind et des Terres du Sud évoquant des prêtres fous qui arrachent le cœur des hommes pour l'offrir à leurs sombres dieux. Il s'agit peut-être de la progéniture de Maatmeses et d'Harakhte ; un jour, peut-être, ceux-ci viendront-ils rendre visite à leurs cousins.



tout, et généralement hostiles les uns aux autres. S'ils n'étaient tenus par leur discipline de fer, les Dragons de Sang auraient depuis longtemps succombé à leurs querelles intestines. Il est également possible qu'ils se modèrent parce que jadis, avant de disparaître, Abhorash a promis qu'il les surveillerait de près.

Les Dragons de Sang ont généralement peu de choses en commun, mais ils partagent tous certaines manières de penser. Tous les Dragons se réclament du credo d'Abhorash : rechercher la maîtrise de l'esprit et du corps à travers l'art du combat à mort. Cet unique objectif domine chacune de leurs pensées et de leurs actions ; c'est la raison pour laquelle les autres vampires les trouvent épouvantablement ennuyeux et bornés. Ce serait pourtant une erreur de croire qu'ils sont incapables de conquérir ou de gouverner simplement parce qu'ils n'en manifestent pas le désir. Lorsque le besoin s'en fait sentir, ils sont tout aussi capables de lever des armées et de faire pleuvoir un déluge de magie noire que n'importe lequel de leurs cousins.

Par ailleurs, leurs objectifs bien particuliers n'en font pas pour autant des amis de l'humanité. De toutes les lignées, celle des Dragons de Sang est peut-être la plus méprisante envers les humains car les Dragons perçoivent le potentiel et les capacités des hommes et voient que ceux-ci les gâchent inlassablement par leur faiblesse et leur stupidité. Pour certains Dragons, la vie humaine ne mérite pas la moindre considération ; il n'est pas rare que l'un d'eux passe un village entier au fil de l'épée dans le simple but d'éprouver le fil d'une lame nouvellement acquise ou piétine une centaine d'hommes afin de s'entraîner à une nouvelle technique équestre. Aux yeux des Dragons de Sang, tous les humains du monde peuvent se répartir en deux catégories : les combattants méritants et les mannequins d'entraînement. La seule occasion où l'on verra parfois un Dragon de Sang faire preuve de clémence, c'est lorsqu'il rencontre un opposant qui possède le potentiel de devenir un jour un adversaire digne de ce nom. Dans ce cas, il peut trouver plus divertissant de laisser un tel mortel devenir quelque chose d'intéressant plutôt que de l'exécuter sur-le-champ comme le reste de la vermine.

Malgré leur nature distante et leur singulière monomanie, les Dragons attirent parfois des adeptes. Il arrive que l'un d'eux devienne célèbre par son approche particulière de la quête ou à cause d'un nouveau style de combat dévastateur ; il peut alors voir affluer des admirateurs désireux de l'imiter et d'apprendre de lui. C'est ainsi que de nouveaux ordres apparaissent ou prennent racine dans des ordres ou des organisations existants. Le tristement célèbre Duc Rouge d'Aquitanie fut l'un d'entre eux. Ayant entamé sa carrière comme chevalier solitaire, il devint le général d'une armée composée à la fois de mortels et d'immortels, à mesure que la légende de ses prouesses martiales se répandait à travers la Bretonnie. Les chevaliers d'Irrana faisaient partie d'un ordre de chevaliers estaliens mortels jusqu'à ce que leur grand maître, estimant que les enseignements d'Abhorash surpassaient de loin ceux de Myrmidia, ne décide d'entraîner toute son unité à sa suite dans les ténèbres. Il existe un grand nombre d'autres groupes de ce genre, petits ou grands.

Les autres sont des chasseurs solitaires, des renégats et des chevaliers errants qui parcourent le Vieux Monde par leurs propres moyens. Parfois, on rencontre l'un de ces individus qui, ayant décidé de s'instituer gardien d'un pont ou d'un gué isolé, défie en combat à mort tous ceux qui désirent le traverser. On en trouve qui mènent une existence austère dans des forteresses de haute montagne ou des cavernes secrètes, acceptant parfois d'entraîner ceux qui ont eu la persévérance d'arriver jusqu'à eux ou se bornant à les tuer pour s'en repaître. Ils peuvent aussi se dissimuler parmi les humains, se mêlant aux aristocrates ou se glissant au cœur des rangs des ordres monastiques ou de chevalerie. Un Dragon de Sang peut endosser tous les rôles tant que cela lui permet de pratiquer son entraînement et de se nourrir quand le besoin s'en fait sentir. Dans les campagnes et les rues rouges de sang du Vieux Monde, ils n'ont aucune difficulté à se dissimuler. Après les sinistres lahmianes, ce sont les plus difficiles à débusquer.

Pour eux, la solitude n'est pas uniquement une question de pragmatisme. De nombreux Dragons de Sang sont convaincus de la nécessité de suivre l'exemple d'Abhorash en toute sincérité. Dans l'isolement, le chevalier peut découvrir ses véritables forces et



espérer trouver quelques instants de paix qui le soulageront de la rage brûlante qui lui consume le cœur. Néanmoins, de tels moments sont exceptionnels car le Dragon de Sang est, par nature, un être tourmenté, gouverné par ses bas instincts alors qu'il s'efforce en permanence de s'élever au-dessus d'eux. Le fait qu'ils soient si peu nombreux à succomber à la folie témoigne réellement de leur prodigieuse force de volonté.

C'est pourtant cette isolation qui constitue leur seule faiblesse. Sans le soutien de leurs frères Dragons ou d'armées de morts-vivants, une troupe importante peut quelquefois triompher de l'un d'eux, si les humains font preuve d'astuce et préparent bien leur action. Cependant, ils sont loin d'être stupides et la pire erreur que puisse commettre un mortel (qui est également souvent la dernière) est de sous-estimer les capacités d'un Dragon de Sang et ce qu'il est capable d'endurer.

Alimentation et reproduction

La discipline d'un Dragon lui permet de se passer de nourriture pendant plus longtemps que les autres vampires mais, à l'exception de leur ancêtre disparu, ils doivent tout de même boire du sang pour survivre. Cependant, ils sont tellement familiers de la mort que la chose ne leur est pas difficile. Ils portent bien leur nom car ils ne se trouvent jamais très loin d'une source de sang fraîchement versé. Après le passage de l'un des leurs, il ne reste généralement pas beaucoup de survivants pour s'inquiéter de savoir s'il a bu le sang des victimes avant qu'elles ne trépassent. Quoi qu'il en soit, les Dragons ne craignent guère les dénonciations car, en vérité, il est peu de personnes au monde qui soient capables de leur tenir tête. Les hommes du guet, les soldats et les chasseurs de vampires peuvent bien se ruer à l'attaque… pour un Dragon de Sang, ce n'est qu'un entraînement de plus.

À la différence des vampires des autres lignées, les Dragons pensent généralement que le fait d'accepter un sang volontairement offert par des serviteurs est une pratique décadente et perverse, le genre de choses qui mène à tirer un plaisir excessif de l'acte de se nourrir. Rien n'interdit de se réjouir momentanément de l'afflux de forces nouvelles apportées par le sang mais tout autre sentiment susceptible de détourner l'esprit de la quête doit être fermement repoussé. Par ailleurs, un Dragon de Sang ne s'abaissera jamais jusqu'à la vilenie des stryges qui se nourrissent sur la vermine et les cadavres.

Il ne s'agit pas uniquement d'une question de fierté. Les humains sont supérieurs aux animaux et leur sang possède donc plus de pouvoirs ; les Dragons sont supérieurs aux humains et leur sang est le plus puissant de tous. C'est pour cela qu'ils recherchent souvent le sang de créatures qui pourraient s'avérer plus puissantes que les humains dans l'espoir d'y retrouver ce qu'Abhorash a obtenu de celui du grand dragon rouge. Pour certains, cela signifie se nourrir d'aristocrates, de grands héros ou d'anciens elfes. D'autres entreprennent de grands périples afin de boire le sang de créatures extraordinaires telles que les griffons, les vouivres ou les géants. À ce que l'on raconte, Meloch le Bourreau des Géants apaise sa soif pour un siècle à chaque géant qu'il tue et sa puissance augmente à chaque fois.

Les Dragons de Sang ne considèrent pas la nécessité de se nourrir comme une affliction mais plutôt comme un besoin passager, comparable à celui d'affûter leur épée ou de faire boire leur cheval. De même qu'ils n'accorderaient pas leur confiance à un chevalier qui ne prend pas soin de ses armes, ils n'offriraient jamais le Baiser de Sang à un individu en lequel ils n'auraient pas confiance pour assumer la responsabilité de se nourrir correctement. Néanmoins, les avis diffèrent également énormément sur la conduite à tenir ; certains pensent que, tant qu'ils sont assoiffés, leur droit seigneurial leur permet de remplir leur coupe selon leur bon plaisir tandis que d'autres considèrent la plus petite gorgée comme un honteux rappel de leur échec perpétuel. Notez bien, cependant, que ces derniers ne s'apitoient pas le moins du monde à l'idée de faucher les vies humaines comme autant de gerbes de blé. La seule chose qui les dérange est l'idée d'être contraints de boire du sang après le massacre, car autant le fait de tuer est un signe de force, autant l'obligation de boire est un signe de faiblesse.

Dans le choix d'un futur enfant des ténèbres, l'attachement manifeste aux valeurs martiales est infiniment plus déterminant que son attitude envers l'acte de se nourrir. Aux yeux des Dragons, seuls les guerriers les plus exceptionnels sont jugés dignes du Baiser de Sang. Ils doivent être à la fois incroyablement doués et totalement dévoué à leur vocation et à leur art, de la trempe de ceux qui mettent leurs compagnons d'armes mal à l'aise ou les épuisent à force d'obsession de perfection. Mais au-delà de ceci, il n'y a aucune autre condition ; l'art de la guerre n'impose aucune distinction de nationalité, de croyance ou de genre. Pour prendre la véritable mesure d'un candidat, les Dragons l'affrontent souvent en combat singulier. Ceux qui parviennent à survivre sont acceptés comme écuyers et apprentis ; s'ils font leurs preuves, ils auront l'honneur d'être reçus dans la non-vie.

Il existe des exceptions. Les serviteurs les plus fidèles ou les compagnons de longue date se voient parfois accorder le baiser, pour qu'ils puissent rester aux côtés du vampire au fil des siècles. Il arrive également qu'un Dragon de Sang tombe amoureux et donne le baiser à sa bien-aimée, afin de ne pas être séparés par la mort. Mais si les membres de la lignée découvrent qu'un Dragon a abandonné sa quête par amour ou à d'autres fins temporelles, le chevalier déchu de sa dignité est chassé de son ordre. Toutefois, il est très rare qu'une telle chose se produise grâce au processus de sélection mûrement réfléchi et à l'autorégulation très stricte qu'ils pratiquent.

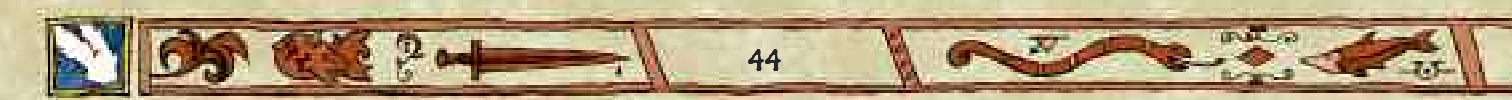
On peut incontestablement affirmer que les Dragons de Sang sont les plus tatillons de tous les vampires des lignées quand il s'agit du choix de leur progéniture et de très loin les plus modérés. Devenir Dragon de Sang, c'est accepter un honneur sacré et entreprendre la plus exigeante des quêtes. Les autres lignées peuvent disséminer leurs rejetons consanguins aux quatre coins du monde à leur guise. Les Dragons de Sang n'ont aucun besoin de familles aussi nombreuses, ni de frères inférieurs pour leur servir de valets. Ils n'ont besoin de rien, excepté d'eux-mêmes et, ainsi, ils n'acceptent rien de moins que les meilleurs.

~ LE SERMENT DES DRAGONS DE SANG ~

Le serment des origines, apparemment dicté par Abhorash à ses lieutenants après son combat contre le wyrm, est court et très simple. En voici les termes exacts :

« Que mon épée soit mon unique vérité, que la mort soit mon unique réponse et que ma quête n'ait pour seul objectif que de me mener à me dépasser moi-même. »

Les Dragons de Sang le prononcent lorsqu'ils reçoivent le Baiser ; cependant, sa formulation peut varier suivant l'interprétation de chacun et certains vont jusqu'à le modifier radicalement De nombreux Dragons, par exemple, n'utilisent pas d'épée (les Bretonniens lui préfèrent généralement la lance) et chacun peut interpréter à sa manière le terme « se dépasser ». Ce serment n'oblige pas particulièrement celui qui le prononce à boire du sang et ne lui ordonne pas d'exterminer la race humaine de sorte que l'assiduité de chacun varie en ce qui concerne ces objectifs. Toutefois, tous les Dragons sont d'accord sur un point : la mort est bien la seule réponse appropriée. Quel que soit leur objectif final, on peut avoir la certitude qu'ils l'atteindront au terme d'innombrables massacres.







CHEVAUCHÉE NOCTURNE

La clarté de la lune inonda sa peau comme une eau glacée nouvellement tirée d'un tonneau de neige fondue. Il se souvenait confusément d'un temps où les premiers rayons du soleil, à l'aube, avaient eu sur lui le même effet revigorant, mais c'était si loin... et puis, il s'agissait d'une époque où il était vivant... ou quelque chose d'approchant.

Lancé au grand galop à travers la forêt, il fit rouler ce mot sur sa langue. Vivant. C'était pire qu'une mauvaise plaisanterie. C'était une cruelle duperie, une raillerie de catin, un tour des dieux et de leurs freluquets de prêtres escroquant le chaland dans les rues d'Altdorf. Oser appeler cela une vie et, pire encore, avoir la prétention d'appeler ceci la mort. Il sentait la force gonfler ses muscles tandis qu'il chevauchait, debout dans ses étriers, une force bien supérieure à tout ce qu'il avait jamais ressenti, même dans la fleur de sa jeunesse virile. Il goûta la fraîcheur de la nuit, savoura la caresse du vent dans ses cheveux, l'odeur des flancs de son cheval, la forte saveur du combat tout proche, excitante et désirable. Il se sentait plus vivant à présent qu'il n'aurait jamais pu l'imaginer. Il y avait eu un temps, se remémora-t-il à nouveau, où il avait été impatient de chevaucher à la bataille, de se perdre dans la furie du massacre, d'être libéré de tout autre souci que la simple lutte de celui qui doit tuer ou être tué. Mais à présent, il lui semblait vivre chaque moment ainsi. Même si en cette nuit il ne répondait à aucun défi, il se sentait riche de gloire et le tonnerre des sabots et des tambours résonnait dans son cœur, lui rappelant les grandes batailles du passé.

Ils pouvaient bien l'appeler mort-vivant, démon ou même abomination mais en vérité il se sentait bien au-delà de telles dénominations. Mort ou vivant, il était chevalier avant tout. Un être véritablement fait pour la bataille, dont le sang charriait l'acier et l'âme le feu guerrier (car s'il ignorait s'il avait eu une âme autrefois, il savait qu'il en avait une à présent). Il était une épée faite chair, un maître du combat, une tempête de destruction portant la ruine autour d'elle. La bataille était devant lui et il chevauchait à sa rencontre à bride abattue, le sourire aux lèvres, avec la mort volant comme une tourmente dans son sillage.

Tactiques et stratagèmes

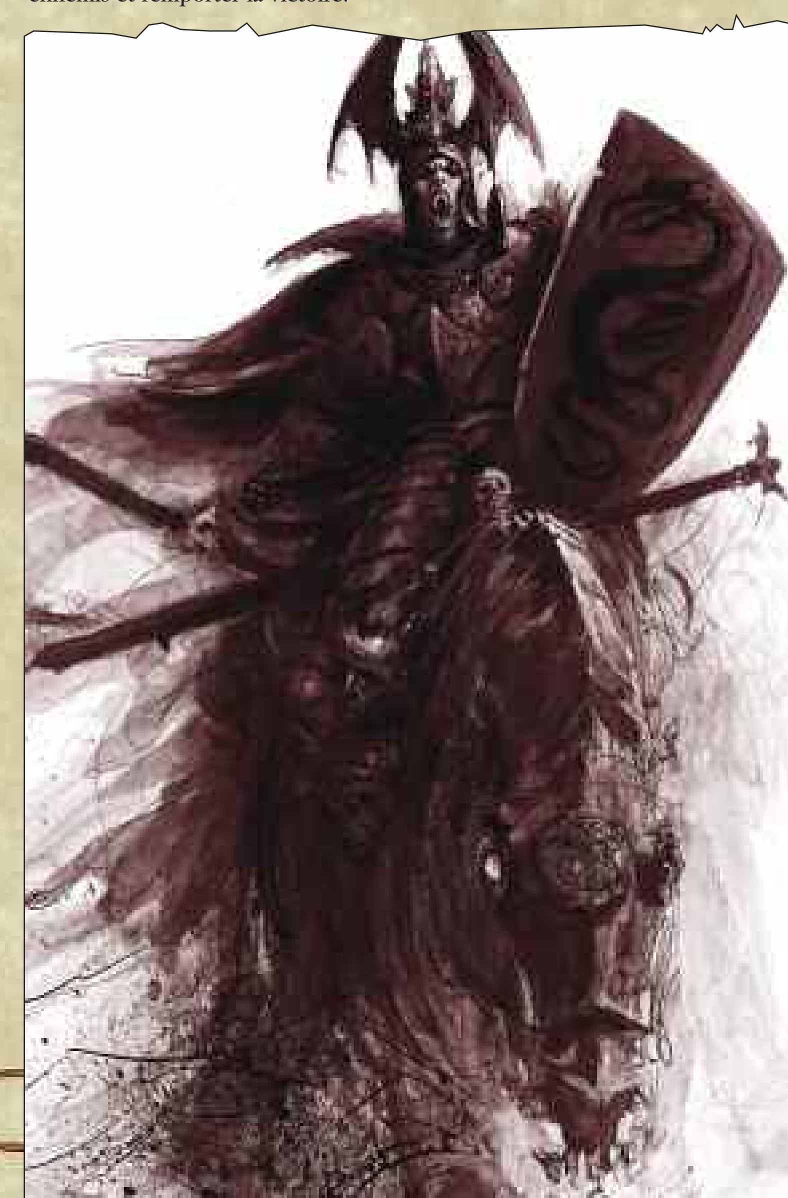
La plupart des Dragons de Sang vivent une existence relativement recluse et isolée. Cependant, ils doivent tous satisfaire à la même exigence : trouver des adversaires. L'entraînement a ses limites ; en fin de compte, la seule véritable manière d'atteindre la perfection en matière de combat, c'est de se mesurer à d'autres guerriers dans des duels à mort.

Le Fort de Sang était idéalement situé pour les chevaliers vampires qui y résidaient : accroché au-dessus d'un col montagneux, suffisamment loin de tout pour éviter d'attirer une attention excessive mais assez fréquenté pour leur procurer un flot continu de gardes du corps et de mercenaires à combattre. Depuis la chute du fort, certains Dragons se sont mis à la recherche de repaires similaires mais le nombre de cols, de ponts et de gués du même genre reste néanmoins limité, même dans un empire aussi vaste que celui de Sigmar. L'autre solution est de rejoindre un ordre de chevalerie ou une troupe guerrière. Dans l'idéal, la loge de l'ordre est si éloignée de ses structures hiérarchiques principales que les vampires peuvent opérer pendant des décennies sans être découverts. Ils peuvent même recevoir des ordres de leurs supérieurs et participer aux batailles et aux manœuvres auxquelles ils sont convoqués. Qui saurait dire combien de grandes victoires de l'Empire ont été remportées uniquement parce que les Dragons de Sang s'étaient secrètement joints à l'armée ?

Certains de ces vampires se dissimulent au sein des rangs des soldats mortels. C'est beaucoup plus facile qu'il n'y paraît car si les soldats sont par nature des individus étroits d'esprit, ils savent reconnaître un bon combattant lorsqu'ils en voient un. Si l'un des leurs a vaillamment combattu à leurs côtés, celui-ci peut bien utiliser un ou deux prisonniers comme il l'entend, ils n'iront pas se plaindre. En ces temps ravagés par la guerre, il ne manque pas de soldats mortels pour en faire autant, sinon pire, sans qu'on les en blâme.

Bien sûr, dans l'éventualité où le vampire serait découvert et condamné à mort, un véritable Dragon de Sang n'y verrait qu'une chance supplémentaire d'éprouver ses talents. Dans le cas d'un individu isolé, cela se traduira par un simple combat mais dans le cas de groupes bien établis ou d'ordres constitués, cela peut aller jusqu'à la guerre ouverte. Dans la majorité des cas, c'est pour défendre leur domaine que la plupart des Dragons de Sang entrent véritablement en guerre. Les autres occasions découlent généralement de la nécessité de venger une insulte ou de rappeler aux mortels quelle est leur véritable place dans ce monde.

Les Dragons de Sang excellent dans presque toutes les formes de stratégies guerrières, mais leur obsession de la perfection martiale et de la gloire personnelle entre fréquemment en conflit avec les qualités requises dans le commandement d'une armée. Les pouvoirs nécromantiques leur font souvent défaut mais même ceux qui en sont dotés se donnent rarement le mal de développer leurs capacités au-delà de la simple invocation de troupes. Ils se refusent à pratiquer les arts ténébreux, de même qu'ils se refusent à utiliser les armes à feu, considérant qu'il s'agit là d'armes réservées aux imbéciles et aux poltrons. Les Dragons de Sang ont foi en ce qui est tangible et que l'on peut mettre à l'épreuve : la solidité de l'acier, la puissance des muscles et le courage du cœur. Au fil des siècles, ils ont maintes fois démontré qu'ils n'avaient besoin de rien d'autre pour annihiler leurs ennemis et remporter la victoire.





Grandes figures des Dragons de Sang

Les personnalités suivantes font partie des Dragons de Sang les plus puissants et les plus illustres.

Abhorash, Seigneur du Sang

Le plus légendaire de tous les Dragons de Sang fut et est toujours leur premier grand maître, le Tueur de Dragon, le Fléau des Peaux-vertes, la Lame Immortelle, le Seigneur du Sang, Abhorash le Grand, Abhorash l'Errant, Abhorash le Maître. Toutefois, on ignore où il se trouve. Selon certains, il serait parti vers le nord, très loin vers les confins des Désolations du Chaos, ou peut-être à l'est, dans les territoires des géants, à la recherche de conquêtes toujours plus éclatantes. D'autres prétendent qu'il aurait suivi l'exemple de Sigmar et serait devenu un dieu ; il en est qui racontent qu'il marcherait toujours dans leurs rangs, sous l'apparence d'un jeune vampire nouveau-né, observant les plus dignes d'entre eux. Quelques-uns se remémorent les contes qui relatent les hauts faits d'autres grands tueurs de dragons, tels Gilles le Breton et lord Amara de Hoeth, et se demandent combien de visages différents à bien pu adopter leur maître au cours d'une existence aussi longue que la sienne. Quoi qu'il en soit, voilà des siècles que nul ne l'a vu ni ne lui a parlé et le mystère demeure entier sur l'endroit où il se trouve comme sur ses desseins.

Walach Harkon, grand maître du Fort de Sang

Pour ce qui est de la renommée, le grand Walach Harkon vient immédiatement après Abhorash. Il organisa les Dragons de Sang et en fit un ordre de chevalerie, donnant ainsi une réalité aux idéaux d'Abhorash. Harkon ne partage pas la spiritualité de son maître (il ne se contente pas de se nourrir sur les criminels, par exemple), mais il partage son culte de la perfection et il est convaincu que la meilleure manière d'y parvenir réside dans une stricte obédience aux vœux de la chevalerie. Nombreux sont ceux qui pensent qu'Harkon pousse les choses un peu trop loin en exigeant qu'ils appliquent rigoureusement tous les aspects du cérémonial de la chevalerie, y compris la chasteté absolue depuis la mort d'Aurora, son unique amour. Mais Harkon ne tolère aucune contradiction. Il considère tous ceux qui ne suivent pas ses observances à la lettre comme des pourceaux indociles qu'il vaut mieux supprimer au même titre que les humains plutôt que de leur permettre de faire plus longtemps insulte à la pureté de l'ordre.

Harkon a également subi une cruelle insulte de la part des mortels qui ont osé le chasser de son glorieux Fort de Sang. Maintenant qu'il est de retour, il est bien décidé à relever le Fort et à contraindre ces mortels arrivistes, ainsi que tous les autres vampires, à reconnaître la supériorité incontestable du fort et de ses chevaliers. Walach a fait envoyer des messages à tous les Dragons de Sang, les informant que ceux qui s'en considèrent dignes peuvent se joindre à lui afin de rebâtir le fort et l'ordre suivant ses nouvelles conceptions. Il ne s'agit pas uniquement de reconstruire la forteresse. Il désire l'utiliser comme quartier général de la campagne d'extermination totale de la race humaine qu'il compte entreprendre. Il sait que le gros des armées de l'Empire se trouve encore dans l'ouest après la Tempête du Chaos ; une armée de vampires venue de l'est ne rencontrerait donc pas beaucoup d'opposition. Si Harkon réussissait à réunir ses forces suffisamment rapidement, son rêve pourrait facilement devenir réalité.

~ WALACH HARKON ~

Seigneur vampire Dragon de Sang, ex-Comte, ex-Nouveau-né, ex-Chevalier, ex-Écuyer

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
84%	48%	70%	82%	75%	58%	61%	69%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	28	7	8	6	4	3	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +20%, histoire +10%, stratégie/tactique +20%), Connaissances générales (Bretonnie +20%, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation +20%, Escalade, Esquive +20%, Évaluation, Fouille, Intimidation +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien +10%, classique, reikspiel +20%, tiléen), Lire/écrire, Perception +10%, Pistage, Sens de la magie, Soins, Soins des animaux, Torture

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Intrigant, Magie noire, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Menaçant, Parade éclair, Réflexes éclair, Sixième sens, Sur ses gardes

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (âme profane, apparence humaine, estocade, maître d'armes, malédiction des vampires, nécromancien né, parfum de sang, sang vif, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Puissance imparable, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes : épée à deux mains

Dotations : cauchemar avec sa selle et son harnachement, le Fort de Sang et tous ses chevaliers

Le Duc Rouge, Fléau de l'Aquitanie

En 1454 (ou en 476 selon le calendrier bretonnien) un chevalier vêtu d'une armure rouge sang se lança dans une campagne de conquête à travers les provinces de l'ouest de la Bretonnie. Malgré les nombreuses hypothèses formulées au sujet de son identité, personne n'a jamais vu son visage. Sa réputation grandit, à la fois comme tueur impitoyable et comme épéiste incomparable. Tandis que de nombreux Bretonniens le maudissaient pour la première raison, beaucoup se ralliaient à ses couleurs à cause de la seconde. Sa campagne de destruction trouva son terme lorsqu'il fut tué par le roi de Bretonnie, également duc d'Aquitanie, à la bataille de Ceren. Presque cinq cents ans plus tard, le Duc Rouge ressortit de sa tombe. Aussitôt, une ombre sanglante s'étendit sur l'Aquitanie tandis qu'il brûlait les villages et exterminait ses habitants par milliers, traçant un sanglant sillage jusqu'au duc de l'époque afin d'exercer contre lui sa revanche meurtrière. Les chevaliers de Bretonnie se rassemblèrent à nouveau pour repousser la terrible menace, mais cette fois-ci ils ne réussirent pas à le tuer. Avec ce qui lui restait de ses troupes, il se réfugia dans la forêt de Châlons où ils se trouvent toujours, s'attaquant à tous les voyageurs et préparant leur prochaine attaque. À l'heure actuelle, plus de cinq cents ans après sa première réapparition, il semble peu probable qu'il se décide à frapper dans un futur proche, ou même lointain.

Personne ne sait pour quelle raison le duc semble si acharné à massacrer les Bretonniens, mais là encore, on peut entendre de nombreuses hypothèses. Selon certains, il s'agirait d'un ancien chevalier qui aurait été victime d'une grande injustice et déshérité à tort, il y a bien longtemps. D'autres affirment qu'il est l'alter ego maléfique du Chevalier de Sinople, le grand champion de la Fée, et qu'il est là pour éprouver les armes et le cœur des chevaliers du Graal. Quelle que soit la vérité, de nombreux chevaliers entreprennent leur quête dans le but de le débusquer et de mettre fin une bonne fois pour toutes à ses agissements néfastes. Rares sont ceux qui parviennent à le trouver et aucun n'en est revenu.

~ LE DUC ROUGE ~

Comte Dragon de Sang, ex-Vampire nouveau-né, ex-Chevalier de la Quête, ex-Chevalier du Royaume, ex-Chevalier errant

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
85%	38%	75%	80%	73%	50%	67%	62%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	26	7	8	6	1	2	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, histoire, religion, stratégie/tactique +20%), Connaissances générales (Bretonnie +20%, Empire), Dressage, Équitation +20%, Escalade, Esquive +20%, Évaluation, Filature, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage de bataille +10%), Langue (bretonnien +10%, classique, reikspiel +10%), Perception +20%, Sens de la magie, Soins des animaux, Survie, Torture

Talents : Acuité auditive, Chance, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair, Résistance accrue, Robuste, Vertu du chevalier, Vertu de témérité

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (âme profane, apparence humaine, charge mortelle, maître d'armes, malédiction des vampires, malédiction du revenant, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes : lance d'arçon, épée

Dotations : cauchemar avec sa selle et son harnachement, bouclier, heaume de fer noir dissimulant entièrement son visage à l'exception d'yeux rouges et luisants





~ LE GRAAL DE SANG ~

L'histoire des chevaliers de Bretonnie ne manque pas d'anecdotes qui pourraient être liées à l'influence des Dragons de Sang ou d'autres vampires. En 1813, le duc Mérovée de Moussillon fut réprimandé publiquement par le roi en raison de sa cruauté car il avait pour habitude de faire empaler les criminels dans sa salle à manger. Mérovée provoqua le roi en duel et remporta le combat. Il égorgea alors le roi et but son sang dans un hanap. Horrifiés, les autres seigneurs déclarèrent la guerre à Moussillon et annexèrent la plus grande partie de son territoire. Quatre cents ans plus tard, le duc Maldred, seigneur de ce qui restait de cette province, prétendit avoir découvert le Graal de la Dame et fit boire le vin qui s'écoulait de ce lourd calice d'argent à chacun de ses chevaliers. Par la suite, il s'avéra qu'il s'agissait d'un faux Graal. Maldred fut mis en déroute et il fut interdit à Moussillon de retrouver un seigneur pour l'éternité. Cependant, il faut reconnaître que le liquide contenu dans le calice semblait donner une force impie aux chevaliers de Maldred et les chasseurs de vampires ne croient généralement pas aux coïncidences.

Certains chevaliers racontent également avoir reçu la visite de la Dame du Lac dans leurs rêves, mais celle-ci était vêtue de robes sombres et leur tendait un calice empli d'un vin rouge carmin en leur expliquant que son rôle était de préparer les chevaliers à endurer le sang qu'ils devraient bientôt verser en son nom. La plupart affirment avoir refusé de boire. La plupart, mais pas tous.

Sir Tiberius Kaël

Autrefois membre des chevaliers du Loup Blanc, Sir Kaël avait consacré sa vie au service d'Ulric et au perfectionnement de ses passions : l'art de manier l'épée et la chasse. Lorsqu'il comprit que les capacités de son corps mortel ne lui permettraient jamais d'égaler les prouesses de l'étranger émacié qui avait triomphé de lui au gué, le choix fut très facile. Depuis ce jour, Kaël suit la voie d'Abhorash, parcourant l'Empire à la recherche de défis guerriers et de chasses épiques où donner le meilleur de lui-même. Il ne voit guère d'intérêt à combattre de simples humains quand la nature peut lui offrir tant d'adversaires plus brutaux et redoutables. Jusqu'à ce qu'il se considère prêt à défier un dragon, il s'entraîne contre des vouivres, des griffons, des trolls et toutes les créatures qui se cachent dans les ténèbres des forêts et des montagnes. Kaël n'éprouve aucune affection pour les humains mais, à ses yeux, les seules choses véritablement dignes d'intérêt sont la gloire et l'euphorie de la chasse. Il peut donc se montrer clément si des humains lui indiquent comment atteindre un adversaire vraiment remarquable, comme un dragon-ogre ou un géant. Toutefois, il peut tout aussi bien utiliser ces mortels comme appâts ou comme rabatteurs afin de débusquer la bête. En l'absence de quelque chose de plus intéressant, il leur donnera probablement une nuit d'avance avant de se mettre en chasse à l'aube.

~ SIR TIBERIUS KAËL ~

Vampire nouveau-né Dragon de Sang, ex-Chevalier, ex-Écuyer

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
71%	33%	58%	65%	60%	31%	57%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	23	5	6	6	1	1	0









Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Résistance aux poisons
Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, coups terribles, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : lance d'arçon, bouclier, épée
Dotations : griffes et écailles de grands monstres, assortiment de fourrures et de peaux de bêtes, destrier avec sa selle et son harnachement

Idées d'aventures



Toutes les suggestions suivantes constituent d'excellents points de départ pour des aventures où les Dragons de Sang tiendront une place prédominante.

Les meilleurs des meilleurs

Un vampire Dragon de Sang passe commande d'une armure exceptionnelle à un artisan particulièrement talentueux. La somme offerte représente plus que tout ce que l'armurier pourrait gagner en une vie entière de labeur et il accepte le travail, malgré ses réticences au sujet de son client. Malheureusement la réalisation de cette armure réclame des matériaux très rares et spécifiques, bien au-delà de ce que cet homme simple est capable de se procurer. Afin d'honorer la commande, il embauche un groupe d'aventuriers chargés de se procurer les différents éléments pour une part de ce qu'il recevra comme salaire. Toutefois, tandis que les PJ se préparent à partir à la recherche des matériaux nécessaires, quel qu'ils soient, des concurrents de l'armurier qui les a engagés apprennent l'existence de cette commande par leurs espions et décident qu'ils ne veulent pas laisser leur confrère récolter à la fois la fortune et la gloire. Chacun entreprend de fabriquer une armure semblable dans l'espoir de s'approprier le contrat. Plusieurs groupes d'aventuriers rivaux sont donc embauchés pour partir à la recherche des précieux éléments. Les PJ doivent être rapides s'ils veulent récupérer les différents matériaux, ne pas décevoir leur employeur et remporter ce qui promet d'être une belle récompense.

Un fortin dans les Principautés

Submergé par une immense mélancolie, un vampire autrefois très puissant s'est retiré du monde et, au fil des années passées dans la réclusion, il a lentement dépéri jusqu'à ne plus être que l'ombre de lui-même. Les PJ apprennent son existence et décident d'aller mettre fin à sa non-vie en espérant piller ses trésors par la même occasion. Ils ignorent que quelques Dragons de Sang ont eu la même idée, même si dans leur cas il s'agit plutôt de démontrer leur valeur en se mesurant à ce célèbre vampire. C'est ainsi que ce qui paraissait une entreprise assez facile va se révéler extrêmement périlleux car les PJ devront non seulement affronter l'ancien vampire mais également un certain nombre de Dragons de Sang qui n'ont aucune intention de laisser un vampire aussi illustre succomber aux entreprises maladroites de stupides humains. Sa défaite ne saurait lui être infligée par d'autres mains que les leurs et ils sont bien décidés à tuer quiconque tenterait de les déposséder de leur gloire.

LES LAHMIANES : LA COUR DE LA NON-VIE

Les lahmianes sont peut-être dépourvues de la force brute qui caractérise certaines des autres lignées, mais elles compensent largement cette petite faiblesse par leur ruse, leur fourberie et leurs talents pour la manipulation. Elles tirent en secret les ficelles du monde et exercent un contrôle aussi invisible qu'indescriptible sur le déroulement de l'histoire. Leurs conspirations sont à l'échelle de leur immortalité et bien difficiles à discerner pour les humains dont la vie est si courte. Certaines de ces conjurations, mises en place dans l'antiquité, n'ont pas encore porté leurs fruits.

Histoire



Dans l'ancienne Nehekhara, les femmes avaient l'interdiction d'entrer dans le clergé et, par conséquent, ne pouvaient accéder à l'apprentissage de la magie. Cette situation devait changer dans la cité de Lahmia, sous le règne de la reine Neferata qui créa une congrégation de femmes et leur permit d'apprendre ce qui leur avait été refusé jusque-là. De nombreuses femmes furent attirées par cette sororité et certaines vinrent même d'autres cités pour recevoir leur enseignement aux pieds de Neferata. En interdisant la magie aux femmes, les prêtres de Nehekhara avaient fini par les pousser à se tourner vers la plus noire de toutes, la nécromancie de Nagash. Parmi ses élèves les plus prometteuses, Neferata choisit celles qui devaient devenir sa progéniture, des vampires femelles d'une beauté surnaturelle et d'une immense érudition occulte.

> *« Derrière chaque grand homme, il y a une femme extraordinaire. Et derrière toutes ces femmes d'exception, il y a moi. »*
>
> — Neferata, reine des lahmianes

Lors de la chute de Lahmia, seules quelques-unes des sœurs lahmianes survécurent pour s'enfuir aux côtés de leur maîtresse. Elles fuirent d'abord les troupes d'Alcadizaar, puis Nagash lorsqu'il essaya de les contraindre à le servir comme recrues et comme esclaves. Refusant de se joindre à Nagash et aux autres lignées, Neferata et ses filles des ténèbres se rendirent jusque dans le Vieux Monde. Se dissimulant sous l'aspect de femmes-ermites énigmatiques ou de favorites exotiques des chefs de tribus, les sœurs lahmianes s'instituèrent prophétesses et conseillères, accumulant pouvoir et influence au sein des tribus primitives qu'elles y trouvèrent. Elles employèrent pour la première fois ce pouvoir en déclenchant une attaque contre le royaume du Strigos qui était alors tombé sous la coupe du frère de Neferata. Après la chute du Strigos, les lahmianes utilisèrent leur puissance une seconde fois en levant une armée grâce à laquelle elles enlevèrent le Pinacle d'Argent aux nains et en firent leur citadelle.

Installée au Pinacle d'Argent, Neferata se mit à diriger les actions et les machinations de ses sœurs. La civilisation des humains évolua et les lahmianes en firent autant. Elles abandonnèrent leurs personnages d'anachorètes et de favorites pour adopter l'aspect d'aristocrates excentriques et de séduisantes espionnes. Enfermée dans sa forteresse, Neferata changeait, elle aussi. Elle devint indifférente et glacée à force d'oisiveté. Comme elle tombait dans la langueur qui s'empare de nombreux vampires lorsqu'ils atteignent un très grand âge, le contrôle qu'elle exerçait sur ses émissaires se relâcha. Leur loyauté fut mise à l'épreuve et certaines, comme lady d'Acques de Bretonnie, bravèrent ses commandements pour engendrer leur progéniture comme elles l'entendaient. D'autres comme Kattarin, la tsarine vampire du Kislev et la petite-fille des ténèbres de lady d'Acques, la défièrent ouvertement en recherchant un pouvoir immédiat sur les humains plutôt que d'attendre le moment indéfini et lointain où leur reine leur signifierait que leur temps était enfin venu. Pendant un certain temps, les lahmianes se querellèrent et bataillèrent les unes contre les autres. Celles qui étaient restées loyales à Neferata complotèrent contre les renégates au cours d'un conflit qui se déroula dans l'ombre et ne fut que rarement entrevu par les yeux des mortels.



Finalement, il s'avéra que dans sa grande sagesse Neferata avait eu raison. La tsarine vampire fut abattue par un groupe de Kislevites et elle devint le symbole du danger qu'il y a pour les lahmianes à faire étalage de leur puissance avant que le monde ne soit prêt à plier devant elles. Cependant, la faille qui s'était creusée ne se referma pas et il existe encore de nos jours des renégates lahmianes qui ne font pas partie de la sororité. Ne sachant pas grand-chose de leur héritage, elles agissent indépendamment, refusent de se mêler des intrigues de Neferata et ne se soumettent à personne.

Les sœurs lahmianes agissent dans l'ombre, accumulant le pouvoir et tissant la toile invisible d'intrigues qui ne servent que leurs propres fins. Elles ont été mêlées à de nombreuses péripéties historiques de toute première importance, mais personne ne saurait dire à quel point leur influence a pesé sur le déroulement de ces événements. Lady Lenore, la maîtresse de Moussillon, était présente lors de la chute de cette cité mais personne ne sait si elle a organisé toute l'affaire ou si elle s'est contentée d'un rôle d'observatrice. De la même façon, on sait de source sûre que la comtesse Cheveaux a arpenté les rues de Mordheim peu de temps après la malédiction qui frappa cette ville et la vampiresse Serutat avait l'oreille de nombreuses personnalités de la cour d'Arabie au temps des Croisades. Les historiens qui mettent leur nez dans ces affaires n'y trouvent que leur malheur et on connaît plus d'un érudit qui a rencontré une fin bien étrange pour avoir voulu enquêter sur des choses qu'il aurait mieux fait de laisser dans le domaine de l'inconnu.

Complots et machinations

Le but ultime de la sororité lahmiane se confond avec celui de Neferata elle-même : revenir triomphalement à la cité de Lahmia, où elle régnera en tant que souveraine d'un nouveau Culte du Sang entièrement consacré à la vénération de sa personne. Ce projet ne semble pas facile à réaliser. Lahmia, de même que l'intégralité de la Terre des Morts, est depuis bien longtemps sous le contrôle des Rois des Tombes. Malgré cela, les sœurs lahmianes continuent à financer des expéditions vers la Terre des Morts, dans le but de combattre ces redoutables potentats ou de reprendre des artefacts qui leur appartenaient. Les pilleurs de tombes, les chevaliers croisés ou les explorateurs qui se lancent dans ces expéditions sont généralement inconscients des véritables motivations des mystérieuses dames qui leur servent de commanditaires et de protectrices.

Cependant, il ne suffira pas de reconquérir Lahmia par la force des armes si la cité doit demeurer un champ de ruines. Lahmia doit redevenir ce qu'elle était au temps de sa splendeur, avec toute sa population d'esclaves enthousiastes et dévoués. Pour y parvenir, la sororité s'est constitué un réseau de partisans passionnés au sein de la noblesse, composé d'une multitude d'amants et de pantins abusés par leurs mensonges. Le jour venu, lorsque la domination des lahmianes sera à nouveau établie, tous ces gens seront prêts à les suivre vers le sud en emmenant la population de leurs domaines.

Mais cela ne suffit pas : ils devront aussi se comporter en bétail consentant, offrant leur sang, impuissants à se défendre. C'est pour cela que les lahmianes suscitent les conflits religieux et manipulent les esprits, réveillant les inimitiés séculaires qui séparent les cultes de Sigmar et d'Ulric, d'Ulric et de Ranald, de Ranald et de Shallya, et ainsi de suite. Simultanément, elles encouragent les courants de pensée humanistes et aident les agitateurs à répandre l'idée que les dieux ne sont que des imposteurs, faibles et antédiluviens, que tout le monde devrait renier. Elles espèrent engendrer un monde où les dieux seront abandonnés et où, sans le secours de la protection divine, leurs proies n'oseront plus leur résister.

Les lahmianes ont également protégé l'humanité en l'aidant à se fortifier contre d'autres menaces. Il ne leur servirait à rien de gouverner l'humanité pour se contenter de la voir succomber aux assauts des forces du Chaos. Elles n'ont pas non plus l'intention de laisser le Vieux Monde tomber sous la coupe des von Carstein. Leur souveraineté sur la Sylvanie et leurs tentatives régulières pour prendre le contrôle de l'Empire par la guerre constituent depuis longtemps une épine dans le flanc de Neferata.

Au fil du temps, Neferata a fini par détester toutes les autres lignées, d'abord pour avoir échoué à tenir Lahmia, ensuite pour leur trahison lorsqu'elles ont choisi Vashanesh comme chef, le préférant à elle, et enfin pour le simple délit d'exister et d'avoir l'audace de rivaliser avec elle. L'un de ses objectifs est de provoquer la chute de toutes les autres lignées et leur mise en esclavage. Ce fut sous l'instigation de Neferata que les tribus primitives attaquèrent Strigos, que Nourgul trouva un passage qui lui permit d'accéder au saint des saints du temple de Myrmidia, où l'attendait l'instrument de sa perte, sans surveillance, et aussi que la Société Tsarévitch Pavel lutte encore de nos jours et par tous les moyens contre l'infiltration des von Carstein dans le monde.

Société

D'une manière tout à fait atypique par rapport aux autres lignées, les lahmianes vivent au cœur de l'humanité, non pas dans des tours, des châteaux ou des cryptes isolées, mais dans les manoirs et les palais de la haute société, ainsi qu'il convient à leur statut social. Elles se faufilent parmi leurs victimes, invisibles, suivant les innombrables règles d'une danse complexe et codifiée.

Au sommet de la société lahmiane trône Neferata. Elle ne s'absente que très rarement du Pinacle d'Argent, mais elle reste en contact avec ses sœurs par l'intermédiaire d'un réseau de messagers mortels et de dispositifs de divination magiques. Ses servantes favorites reçoivent le titre de nonces ; elles sont ses émissaires, ses diplomates en mission secrète, chargées de façonner l'histoire. Habituellement, elles entretiennent toute une maisonnée composée de serviteurs loyaux, parmi lesquels des sœurs de rang inférieur et des mortels qui les aident à maintenir l'illusion d'une vie d'aristocrate normale. Immédiatement après elles, en terme de hiérarchie, viennent les internonces qui ne disposent pas de leurs propres palais mais se font passer pour des dames excentriques, tout comme les nonces, et vivent sous le toit d'autres personnes sous l'apparence de loyales épouses et des





filles obéissantes, collectant les informations et manipulant ceux qui les entourent par de subtils stratagèmes.

Il est bien plus facile de se dissimuler au sein de la noblesse qu'il n'y pourrait paraître. Les nobles dames doivent se conduire selon un code très rigide mais pour peu qu'elles se conforment à l'étiquette, personne ne leur reprochera leurs excentricités. Il existe un certain nombre de choses auxquelles une dame convenable ne s'abaisse jamais : elle ne va pas à la chasse, ne visite pas les recoins de son domaine et ne va pas inspecter les villages avoisinants, pas plus qu'elle ne va à la guerre. Elle reste chez elle, se préoccupe de bien tenir sa maison et de conserver un teint d'une pâleur raffinée. Lorsqu'une dame quitte sa demeure, c'est pour être vue lors d'événements mondains, une soirée de gala ou la première d'une pièce de théâtre par exemple. Il se trouve que la majorité de ces divertissements se déroulent de nuit.

Le fait de se coucher tard est l'un des privilèges de la classe dirigeante, dont les membres n'ont aucun besoin de se lever aux aurores pour entamer une dure journée de labeur. Ainsi, pour les plus riches, il est considéré comme parfaitement normal, et même élégant, de ne se coucher qu'à l'aube. Seuls les paysans soupent avant le coucher du soleil. La haute société dîne tard, parfois pas avant minuit. À l'occasion, si elle se voit absolument obligée de sortir de jour, une aristocratique ombrelle permettra à une lahmiane de ne pas se mettre à fumer visiblement sous les rayons du soleil au cas où elle devrait descendre de sa litière couverte ou de son carrosse.

La lumière solaire n'est pas la seule chose qu'une sœur lahmiane doive éviter. Les symboles sacrés et les miroirs peuvent révéler la véritable nature d'un vampire. Certaines lahmianes ont la bonne fortune d'être immunisées aux effets du sacré, mais cela n'est pas vrai de toute leur lignée. Au cours de leur entraînement au Pinacle d'Argent, les sœurs subissent une désensibilisation partielle aux effets des symboles sacrés qui leur permet de réprimer toute réaction de recul instinctif en présence de tels objets. Néanmoins, elles peuvent très bien ne jamais parvenir à surmonter entièrement leur sensibilité et doivent habilement faire en sorte d'éviter ou de réduire au minimum toute exposition aux temples, oratoires et membres du clergé, si communs dans le Vieux Monde. Aucune lahmiane ne souhaite se faire démasquer par un lourdaud de prêtre portant une médaille sainte et qui se pencherait sur elle d'un peu trop près.

Les miroirs à main que possèdent certains individus sont des disques d'acier poli qui déforment énormément les images de tout ce qui ne se trouve pas extrêmement près de leur surface. Ces objets ne sont pas très fiables pour découvrir les vampires. Les véritables miroirs sont beaucoup trop onéreux pour les gens du commun, mais dans les riches demeures où habitent les sœurs lahmianes, un miroir en pied est un symbole de statut social. Un autre aspect de l'entraînement dispensé par Neferata est de savoir comment éviter ces miroirs avec subtilité, en se baissant pour défroisser sa jupe au moment stratégique ou en détournant l'attention des observateurs. Dans certains cas, une lahmiane pourra aussi recourir à la maladresse et briser « accidentellement » le miroir qui représente une menace pour elle.

En plus des membres de la sororité, Neferata est entourée de ses suivantes qui constituent la Cour des Immortelles du Pinacle d'Argent. C'est là que les sœurs apprennent les usages des lahmianes et s'exercent à pratiquer leurs artifices sur les mortels assez fous pour se rendre jusqu'au Pinacle dans l'espoir de commercer avec cette communauté de riches étrangères isolées, découvrir les trésors de connaissance qu'elles sont réputées dissimuler ou admirer les plus belles femmes du Vieux Monde. Les suivantes rivalisent également pour gagner les attentions de Neferata et pratiquent l'art de la manipulation les unes à l'encontre des autres au sein de la société miniature de la cour, un monde où la traîtrise se pare toujours de ravissants sourires.

Il existe également, ailleurs dans le monde, des lahmianes qui ne sont pas de loyales adeptes de la sororité mais des renégates contestant la domination de Neferata. Certaines utilisent leurs capacités à leurs propres fins et refusent de se rallier au grand projet de Neferata pour la renaissance de Lahmia. D'autres désobéissent à leur reine





pour des raisons plus douces ; comme le montre l'exemple de Neferata elle-même avec Vashanesh, ou encore celui de Vlad et d'Isabella, le cœur des vampires est vulnérable et pas seulement aux pieux bien aiguisés Même les morts-vivants peuvent connaître des sentiments très proches de l'amour. Il est souvent arrivé qu'une lahmiane finisse par éprouver tant d'affection pour le mortel qui devait être sa cible qu'elle a fini par refuser de mettre fin à ses jours lorsqu'elle en a reçu l'ordre ou qu'elle en a fait sa progéniture, allant ainsi à l'encontre des désirs de Neferata. Ces renégates sont rejetées par leurs sœurs et parfois pourchassées et détruites, bien que les loyales filles de Neferata trouvent peu de plaisir à disposer ainsi de leurs cousines égarées.

Alimentation et reproduction

Pour éviter d'attirer une attention malvenue, les lahmianes se nourrissent généralement sur des victimes consentantes. Certaines de ces victimes sont des hommes qui s'imaginent être engagés dans des histoires d'amour enflammées, sans se rendre compte que les souvenirs torrides qu'ils ont de leurs étreintes ne sont que des suggestions implantées par une vampiresse repue. D'autres sont parfaitement conscients de ce qu'ils font, mais ils sont tout disposés à présenter leur cou dénudé en échange des privilèges que la puissante sororité peut leur concéder. Ces acolytes des lahmianes rendent également d'autres services à leur maîtresse : éperdument amoureux et dévoués, ils font tout ce qu'elle désire et cela peut aller du portage de leur litière jusqu'à monter la garde pendant qu'elle dort. Chacun rêve de devenir son amant pour l'éternité, mais il est rarissime qu'ils soient choisis. Les lahmianes peuvent se montrer capricieuses et lorsque l'une d'elle se fatigue de son jouet, elle n'éprouve généralement aucun regret à le détruire.

Les lahmianes s'efforcent de ne pas saigner leurs victimes à blanc trop fréquemment mais lorsque cela se produit, elles n'ont jamais la maladresse d'abandonner un corps exsangue dans la rue. Ce genre de chose suscite immanquablement toutes sortes de questions et d'enquêtes qui peuvent être difficiles à étouffer. Cela peut même obliger une dame à supporter que des hommes du guet puants et débraillés viennent piétiner dans son salon.

Il faut établir une distinction entre les membres de la lignée des lahmianes et les membres à part entière de la sororité lahmiane. Les jeunes femmes qui possèdent les attributs souhaitables (la séduction étant l'un de ces critères) sont « invitées » à se joindre à la lignée et envoyées au Pinacle d'Argent où elles entrent au service de Neferata comme suivantes. Là, aux pieds de leur reine, on les éduque à toutes sortes d'arts, aussi bien ceux de la magie que ceux de la manipulation. Les plus douées sont enrôlées dans la sororité et envoyées dans le monde pour y travailler aux grands projets de Neferata. Celles qui ne rejoignent pas la sororité restent au Pinacle d'Argent pour y servir leur reine, transmettre leur savoir aux nouvelles arrivées et, si elles sont réellement favorisées par Neferata, prendre soin de ses innombrables chats.

Certaines lahmianes coupent à cette période de formation et passent directement de la vie mortelle à l'intégration dans la sororité. Habituellement, ce sont des femmes de pouvoir qui se rendent déjà utiles aux lahmianes, par exemple des veuves ayant le contrôle du domaine de leur défunt mari ou de jeunes demoiselles sur le point de faire un mariage prestigieux. Elles accèdent directement à la sororité et sont formées sur le terrain par leur mère des ténèbres afin de conserver leur identité et de maintenir l'illusion de la mortalité.

Plus rares encore sont les mâles qui les impressionnent suffisamment pour être invités à se joindre à la lignée. On connaît quelques cas d'hommes exceptionnels ayant rejoint les lahmianes mais bien qu'ils aient été acceptés, aucun d'eux n'a jamais obtenu l'accès complet au cercle intérieur du Pinacle d'Argent et, à l'évidence, été intégré à la sororité.

Grandes figures des lahmianes

Les personnalités suivantes font partie des lahmianes les plus puissantes et les plus illustres.

Lady Khemalla

Lady Khemalla, l'une des plus anciennes lahmianes, a survécu à la chute de sa cité aux côtés de Neferata. Au cours des millénaires, elle a revêtu de nombreuses identités. On l'a connue sous les noms de lady Lenore, maîtresse vampire de Moussillon, Katrina la Sanglante, la comtesse Karmilla, Mirkalla von Leicheberg, Eleanor la Voisine et certainement une multitude d'autres. En tant que nonce de la sororité, elle parcourt le monde pour y accomplir les volontés de Neferata. Elle est spécialisée dans l'élimination des vampires d'autres lignées susceptibles de mettre en danger l'emprise et le pouvoir des lahmianes. Pour se distraire durant les longues années qui s'écoulent entre chaque chasse, Khemalla utilise sa beauté à attirer des hommes de génie, tant artistique qu'intellectuel, dont la conversation l'aide à occuper ses nuits jusqu'à ce qu'elle se lasse de leur compagnie. Elle possède l'une des plus riches collections d'œuvres d'art au monde, avec des œuvres de tous les grands maîtres disparus, de da Venzio à Dari, et chacun de ses tableaux est un portrait d'elle.

Chelsea Joli

Chelsea est une sœur lahmiane qui s'est fait passer pour une servante afin d'infiltrer la famille Thurzo. Dotée d'un œil de lynx, Erzebet Thurzo, la matriarche de la famille, a vite remarqué la conduite étrange de sa nouvelle servante. Elle n'a pas tardé à découvrir sa véritable nature. Convaincue que le sang d'une vampiresse lui permettrait de rester jeune et belle, Erzebet a fait enfermer Chelsea dans le donjon, où elle la séquestre à l'aide de symboles sacrés. Elle la saigne périodiquement pour se faire des bains de sang. Des rumeurs de cette situation ont filtré jusqu'à la sororité et Erzebet ne tardera pas à être punie.

Neferata, reine des ombres et des mystères

Autrefois, quand Neferata se nommait encore Neferatem, elle était la fille du roi Lahmizzash de Nehekhara. Alors qu'elle était encore jeune fille, elle exprima le désir de rejoindre les Cultes Mortuaires. Son père éclata de rire, puis lui expliqua que les femmes n'étaient pas acceptées dans le clergé et qu'en vérité elles étaient bien incapables d'apprendre la magie. Il lui dit qu'au lieu de cela son destin serait de gouverner la cité de Lahmia lorsqu'elle aurait atteint sa majorité.

Sous l'influence délétère du grand prêtre W'soran, l'un des espions de Nagash, elle profita de sa position pour sauver du bûcher certains des grimoires du Grand Nécromant et les étudia par elle-même. Grâce à ces ouvrages, et aidée de W'soran, elle distilla l'Élixir de Vie et ils devinrent les premiers vampires de l'histoire. Ils expulsèrent les prêtres de Lahmia et les remplacèrent par leur propre culte dédié à Nagash, installé dans le temple du Sang. Mais une partie de la population de Lahmia était loin d'apprécier cette situation. Après tout, c'était Lahmia qui s'était rebellée la première contre Nagash. Lorsque le peuple se souleva contre Neferatem, elle apparut à la tête de sa cour de vampires et extermina les rebelles.

Pendant de nombreuses décennies, Neferata régna seule sur Lahmia jusqu'à ce que Vashanesh, l'un de ses cousins, lui aussi du sang de Nagash, lui apporte la nouvelle que le général Setep avait évincé sa famille du trône de Khemri. Vashanesh avait été l'un des commandants de l'armée de Setep et c'était un habile tacticien ; Neferata lui fit boire l'Élixir de Vie et elle en fit son roi, provoquant la consternation et la jalousie d'Abhorash. Mais lorsque la guerre sainte s'abattit finalement sur elle, Lahmia ne put résister aux forces de Nehekhara réunies, même avec l'aide de Vashanesh. Le temple du Sang brûla et Neferata s'enfuit à Nagashizzar avec ce qui restait de sa cour.






Nagash utilisa les vampires comme sergents, sous le commandement de Vashanesh. À présent, c'était Neferata qui était jalouse de lui. Toutes ses années de dévotion ne recevaient aucune récompense. Nagash fit d'elle sa vassale et lui commanda d'attaquer ses ennemis comme si elle n'était qu'une chienne. Sa haine des hommes refit surface, aussi furieuse que lorsqu'on lui avait interdit d'être prêtresse. Lorsque Vashanesh tomba et que le contrôle exercé par Nagash fut rompu, elle s'enfuit vers le nord, bien déterminée à ne plus jamais recevoir d'ordres d'aucun homme.

Elle se mêla aux humains primitifs des toutes premières nations naissantes du Vieux Monde et elle implanta ses espionnes parmi eux. Son réseau de sœurs des ténèbres influence l'humanité en secret depuis ses tout premiers jours. Levant une armée de morts-vivants, elle prit le Pinacle d'Argent aux nains, en une seule nuit, ce qui lui a valu le titre de « Reine du Mal » dans le *Livre des Rancunes*.

Sa demeure est bâtie dans le style de Lahmia et emplie d'objets sauvés lors de la chute de la ville. La reine est entourée d'une nouvelle cour composée de morts-vivants, de mortels subjugués par sa personne et de ses chats. Elle y mène une existence d'hédonisme et de complots. Dissimulée derrière sept voiles, elle tire les ficelles des conspirations qui lui permettront un jour de prendre le contrôle d'une armée de vampires et de reprendre la Terre des Morts où elle se fera couronner reine.



Geneviève Dieudonné

Geneviève est une renégate lahmiane, fille des ténèbres de Chandagnac lui-même fait vampire par Melissa d'Acques sans la permission de Neferata. Dans sa vie mortelle, Geneviève était une demoiselle de cour bretonnienne avant d'être transformée à l'âge de seize ans. Voilà plus de six siècles qu'elle arpente le monde en tant que hors-la-loi, esclave, étudiante, garde du corps, aventurière et bien d'autres choses encore. L'une des interventions les plus notables de cette improbable héroïne fut le rôle déterminant qu'elle joua en sauvant Karl Franz d'une tentative d'assassinat. On lui accorda à contrecœur le droit d'établir publiquement sa résidence à Altdorf, en compagnie de son amant mortel, le célèbre auteur dramatique Detlef Sierck. Comme on pouvait s'y attendre, cela ne fit pas grande impression sur les gens du cru, notamment les prêtres de Morr, mais leurs nombreuses tentatives destinées à mettre un terme à sa non-vie, qui allaient pourtant de la machination politique à la tentative de lynchage public par une foule en colère, échouèrent. La sororité la protège en secret ; même si elle n'a pas sa place parmi les véritables lahmianes et en dépit de son statut de renégate de troisième génération, elle est quand même appréciée pour sa capacité à influencer les mortels en adoucissant leurs sentiments à l'égard des vampires. Grâce à cela, lorsque Neferata prendra le pouvoir et mettra tous les mortels en esclavage, ceux-ci n'en seront que plus dociles et complaisants.

Antiochus Bland

Dans sa vie mortelle, Antiochus était un prêtre de Morr très zélé qui, à force de manœuvres politiques, parvint à accéder au poste de père supérieur du temple d'Altdorf. Il utilisa sa position pour entamer une campagne très populaire d'éradication de morts-vivants de la cité ; à en croire les rumeurs, Altdorf abriterait une communauté de vampires, petite mais prospère, peut-être parce que les habitants y sont suffisamment nombreux et entassés les uns sur les autres pour que les vampires puissent se dissimuler sans difficultés. Bland utilisa donc ces rumeurs pour pousser le peuple à la frénésie religieuse mais la situation trouva un étrange dénouement lorsque Bland fut lui-même transformé par une vampiresse lahmiane, ce qui eut pour effet immédiat de désamorcer sa croisade contre les immortels avant même qu'elle ait véritablement commencé.

Bland est toujours père supérieur du temple, mais il contrôle le monastère morien par l'intermédiaire du père Knock, son pantin, qui assume l'essentiel des corvées nécessaires à la bonne marche du temple. Bland reste cloîtré, bien protégé dans une cellule du temple, d'où il communique avec son valet par le guichet de la porte qui permet également à celui-ci de lui faire passer les animaux dont il se nourrit. Knock continue à servir Bland par conviction que seul Morr a le droit de frapper l'un de ses propres prêtres ; c'est la raison pour laquelle il se refuse à tuer le père supérieur mort-vivant. Jusqu'à présent, il a réussi à conserver le secret mais il craint, si la rumeur se répand dans le reste de la confrérie, que la communauté tout entière ne vole en éclats sous l'influence des violents affrontements internes qui en découleraient.

Qu'en est-il de Bland ? Il est consumé par le dégoût de lui-même ; il passe ses nuits à laver et à bénir son corps impur et il s'est infligé de nombreuses brûlures à l'aide de symboles sacrés avant qu'on ne les lui retire. Le père Knock fait le nécessaire pour lui procurer des animaux afin qu'il se nourrisse (bien que Bland n'accepte de boire que lorsque le besoin devient tel qu'il l'emporte sur sa haine de lui-même). Knock observe Bland à travers un petit judas, en prenant des notes pour la rédaction du traité qu'il veut consacrer aux morts-vivants afin d'expliquer le peu de danger réel que ceux-ci présentent pour les vivants. Knock est convaincu que la crainte de la plupart des gens à l'égard des vampires est largement injustifiée ; il pense que le culte a déjà dépensé suffisamment de temps et d'argent à courir après des légendes très exagérées et qu'il devrait plutôt se concentrer sur son véritable rôle, qui est d'assister les endeuillés et d'ensevelir les défunts.

~ ANTIOCHUS BLAND ~

Vampire nouveau-né lahmiane, ex-Prêtre de Morr, ex-Initié

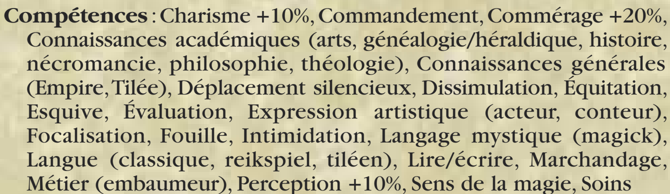
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	42%	55%	59%	64%	38%	60%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	5	6	2	4	0



Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie, théologie), Connaissances générales (Empire, Tilée), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive, Évaluation, Expression artistique (acteur, conteur), Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (embaumeur), Perception +10%, Sens de la magie, Soins

Talents : Coups assommants, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Magie commune (divine), Magie noire, Menaçant, Orateur né, Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Sociable, Sur ses gardes

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, défi de l'aube, domination, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Note : Bland n'a plus accès à ses sorts de magie divine. C'est à vous de décider si cela est dû au fait que Morr lui a retiré sa protection ou au dégoût qu'il ressent pour lui-même.

Troubles mentaux : cœur du désespoir

Armure : aucune

Armes : crocs, griffes

Dotations : livre de prières, symbole religieux de Morr, robes, nécessaire de calligraphie

Baronne Helena von Culper

Le Grand chambellan du Sceau fait partie des conseillers de l'Empereur et siège au Conseil d'État. Il est non seulement chargé des relations diplomatiques avec les puissances étrangères, mais également le maître officieux des espions et des assassins de l'Empereur. Pour toutes ces raisons, voilà bien longtemps que les lahmianes désirent prendre le contrôle de ce poste.

Le précédent chambellan, Otto von Bitternach, que l'on appelait le graf de fer pour son pragmatisme et sa force de volonté, a résisté aux charmes et aux subterfuges des lahmianes durant l'intégralité de son mandat, d'abord sous Luitpold puis sous Karl Franz. Lorsque Bitternach finit enfin par succomber à son grand âge, on tira des ficelles dans l'ombre et on lui trouva un remplaçant plus accommodant. Le baron Amadeus Mencken est un homme anxieux et un peu incertain qui fut facile à convaincre de la nécessité de faire le ménage quand il prit ses fonctions. Il nomma alors la baronne Helena von Culper au poste de Maîtresse de la Commission des archives impériales, l'une des plus importantes agences de renseignement de l'Empire.

La baronne von Culper a profité de sa position stratégique pour collecter toutes sortes de renseignements aussi utiles que confidentiels qu'elle a ensuite communiqués à d'autres membres de la sororité afin de les aider à mieux manipuler leurs cibles. L'un de ses objectifs est de vérifier la rumeur selon laquelle il existerait un réseau de magisters espions tellement secret que même l'Empereur ne serait pas tenu au courant de leurs activités. Jusqu'à présent, elle n'a trouvé aucune preuve qui puisse lui permettre de confirmer ou d'infirmer leur existence.

Les espions qui sont admis à aller faire leurs rapports à l'hôtel particulier d'Altdorf où demeure la baronne sont toujours très impressionnés par la qualité de sa couverture. Elle se donne l'apparence d'une veuve indépendante, d'une beauté saisissante, qui passe l'essentiel de son temps à servir de marraine et de chaperon aux jeunes mondaines de la cité. Peu de gens auraient l'idée de la soupçonner d'être une maîtresse de l'espionnage de haute volée.

~ HELENA VON CULPER ~

Comte lahmiane, ex-Vampire nouveau-né, ex-Espion, ex-Courtisan, ex-Noble

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	48%	62%	63%	67%	60%	84%	66%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	6	6	6	1	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, nains), Crochetage, Déguisement +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation +20%, Expression artistique (acteur, danseur, musicien), Filature +10%, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, classique, reikspiel +10%), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage, Perception +10%, Pistage, Préparation de poisons, Sens de la magie, Torture

Talents : Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Fuite, Harmonie aethyrique, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Sang-froid, Sociable, Sur ses gardes, Tireur d'élite

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (âme profane, apparence humaine, défi de l'aube, domination, forme de familier [chat], malédiction des vampires, nécromancien né, secret aethyrique, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure : aucune

Armes : griffes, crocs, main gauche, rapière

Dotations : accessoires de déguisement, atours de noble, 4 pigeons voyageurs, cheval de selle avec tout son harnachement, bijoux divers pour une valeur de 300 co, hôtel particulier à Altdorf, réseau de 10 espions, valets, 100 co



Les repaires des lahmianes

Les cavernes, les cryptes et les donjons poussiéreux ne sont pas dignes des filles de Neferata qui ne se satisfont que des logements les plus somptueux, tels que ceux qui sont décrits ci-dessous.

Le Pinacle d'Argent

Non loin de Karak Ungor, sur le plus haut sommet des Montagnes du Bord du Monde, se trouve une ancienne forteresse où les nains extrayaient autrefois l'argent et les pierres précieuses. Après que la mine d'argent fut épuisée, mais bien avant que les nains ne se sentent disposés à la quitter, leur forteresse leur fut arrachée par la force, en une seule nuit. Une marée de morts-vivants se déversa de tous les tunnels et mit brutalement les nains en déroute.








Une fois les nains chassés, Neferata fit reconstruire le Pinacle d'Argent et transforma la forteresse fonctionnelle d'antan en une copie de son palais de Lahmia. Dans les chambres les plus profondes, enfouies au cœur de la citadelle, éclairées par des milliers de torches, elle a recréé les splendeurs de son ancienne patrie. L'air y embaume, alourdi des effluves de l'encens et des huiles parfumées. Les murs sont couverts d'inscriptions hiéroglyphiques rehaussées de gemmes et d'or. Des statues aux yeux de lapis-lazuli posent un regard éternel sur de ravissantes suivantes vêtues du costume traditionnel de Nehekhara. Des chats de pure race, issus d'anciennes lignées, se promènent à loisir et semblent régner librement sur le palais. Là, Neferata entremêle d'une main indolente les fils qui modifieront le cours de l'histoire, tout en buvant le sang de beaux jeunes gens et en écoutant la musique que jouent pour elle ses filles des ténèbres.

La cour est entourée d'un labyrinthe de passages piégés et truffés de gardes morts-vivants vêtus de noir des pieds à la tête. Les seuls mortels qui puissent passer ces protections sont ceux qui ont l'agrément de la reine. Il arrive pourtant que de candides chevaliers bretonniens ou des marchands avides, chargés de marchandises exotiques, entendent parler du magnifique palais caché au cœur des montagnes et qu'ils s'en approchent pour se voir accorder une audience en présence de la reine Au milieu de la cour se trouvent ses appartements particuliers, où elle mène ses affaires cachée derrière sept voiles de soie. Ceux qui visitent le Pinacle d'Argent ne sont pas prévenus de la véritable nature de ce qu'ils voient. Quant à ceux qui reçoivent la permission d'en repartir, ils répandent généralement des histoires totalement extravagantes au sujet des banquets auxquels ils ont été invités (et au cours desquels ils semblaient être les seuls à avoir un peu d'appétit) et des merveilles qu'ils y ont vues, ce qui ne fait qu'encourager d'autres aventuriers à se rendre au Pinacle d'Argent, peut-être pour ne jamais en revenir.

Sonnental

Dans le nord des Principautés Frontalières, dans l'ombre hantée des collines de Geistenmund, on peut trouver la ville de Sonnental. À l'origine fondée par des exilés de l'Empire, Sonnental peut à présent se targuer d'un héritage bien plus funeste. Les remparts de la ville sont gardés par des morts-vivants, non seulement pour empêcher les maraudeurs et les peaux-vertes d'y entrer mais également pour que les habitants ne puissent pas s'en aller. Sonnental est gouvernée par la sororité lahmiane ; c'est un modèle réduit de ce à quoi ressemblera la cité de Lahmia lorsque ses filles depuis longtemps exilées pourront finalement y retourner.

Dans la journée, la population de la ville vaque à ses mornes occupations. Les domestiques favoris des lahmianes ont la permission de sortir afin d'aller travailler dans les fermes, mais toujours sous la garde vigilante des morts-vivants qui servent les vampires, des zombies et des revenants provenant des tumulus qui parsèment les collines. Ces gardes ratissent également la campagne environnante, où ils kidnappent les voyageurs et les gens dont la disparition ne risque pas d'être remarquée et les traînent jusqu'à Sonnental afin de renouveler la population de la ville en diminution constante.

La nuit, les habitants se terrent dans leurs maisons tandis que de splendides silhouettes, vêtues d'élégants costumes confectionnés à grand-peine par leurs esclaves, se promènent dans les rues et choisissent ceux sur lesquels elles désirent se nourrir. Ceux qui coopèrent avec les vampires peuvent parvenir à obtenir une certaine immunité pour eux-mêmes et les membres de leurs familles. Ils y parviennent en dénonçant ceux qui tentent de s'échapper ou en fabriquant des tenues et des parures particulièrement somptueuses pour les offrir à leurs maîtresses.

En arrivant à Sonnental, les nouveaux venus sont souvent surpris de l'allure craintive des gens du peuple. Leur comportement provient en partie de la capacité surnaturelle des lahmianes à dominer tous ceux qui les entourent, mais la magie n'est pas la seule raison de cette attitude. Dans le climat d'instabilité des Principautés Frontalières, perpétuellement déchirées par la guerre, Sonnental constitue l'un des rares îlots de sécurité, du moins face aux menaces extérieures. Comparés aux hordes de monstres affamés qui rôdent dans les campagnes environnantes, les vampires sont une menace avec laquelle il est possible de composer. La plupart des habitants de la ville s'efforcent par tous les moyens de se rendre agréables à leurs sombres maîtresses plutôt que de rechercher un moyen de les vaincre. Il faut dire que les lahmianes n'hésitent pas à faire un exemple public de ceux qui osent conspirer contre elles et à exposer leurs corps exsangues et mutilés au gibet de la grande place, pour l'édification de tous.

Idées d'aventures



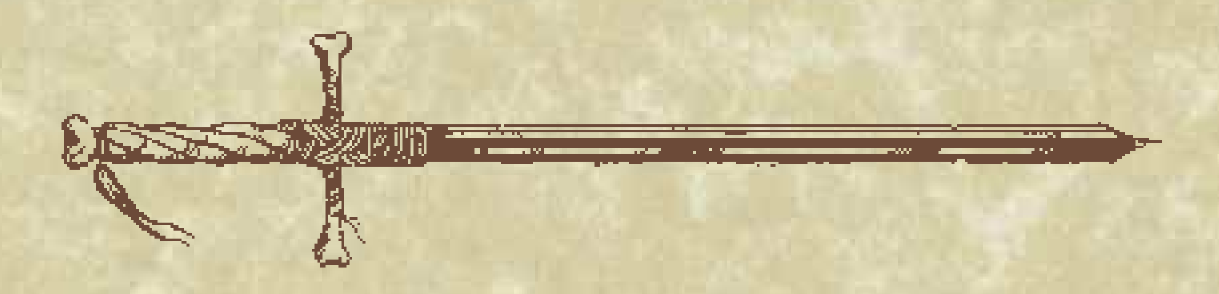
Toutes les suggestions suivantes constituent d'excellents points de départ pour des aventures où les lahmianes tiendront une place prédominante.

Sœurs de la miséricorde

Non loin des remparts d'Altdorf se trouve un refuge shalléen, une blanchisserie où l'on accueille les jeunes femmes dévoyées et dont les bénéfices servent à financer les bonnes œuvres du culte. Les PJ sont embauchés pour partir à la recherche d'une jeune fille disparue et la retrouvent là. Cependant, au refuge, la réalité n'a rien à voir avec ce que l'on pourrait supposer. Les jeunes filles sont surchargées de travail, maltraitées et gardées sous les verrous. La mère guérisseuse est une cruelle maîtresse qui pense que ses ouailles doivent être purgées de leur corruption et de leurs déviances. Si cela se savait, cela ferait une très mauvaise publicité aux shalléens ; leur bonne réputation en souffrirait sûrement, les agitateurs ne tarderaient pas à répandre des calomnies à leur sujet et cela ferait brutalement chuter les montants de leurs aumônes et donations. C'est exactement ce que désirent les lahmianes. La mère guérisseuse est l'une des leurs (elle est dotée une résistance au sacré) et elle espère provoquer la ruine du culte shalléen d'Altdorf dont les temples pourraient sans cela servir de refuge à la population lorsque les lahmianes auront décidé de prendre le contrôle de la ville.

Le tombeau funeste

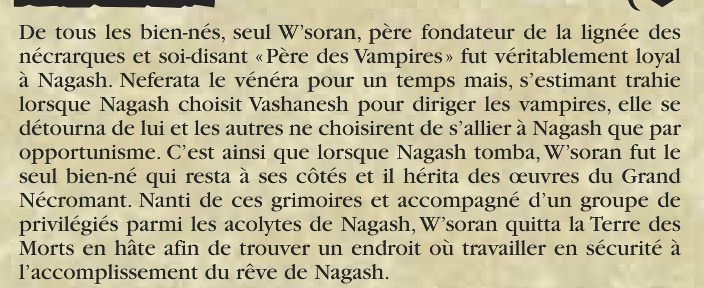
Une veuve voilée montre aux aventuriers une carte retrouvée parmi les objets qu'elle a hérités de son défunt mari. Ce document indique l'emplacement d'un tombeau situé dans les Terres des Morts et qui recèle un trésor. Elle leur propose de financer une expédition et ne réclame qu'une part des bénéfices. Après un dangereux voyage à travers le désert, où ils devront affronter les éléments, les morts-vivants et toutes sortes de pièges diaboliques, les PJ reviennent avec le trésor pour découvrir que la dame en question est en réalité une lahmiane et qu'elle n'est absolument pas décidée à se contenter d'une seule part du butin. Elle veut le tout et n'hésitera pas à employer la force.





LES NÉCRARQUES: DISCIPLES DU MAUDIT

Lorsque leur grande bibliothèque fut incendiée par des mortels apeurés, de nombreux nécrarques refusèrent d'en sortir et se laissèrent brûler avec elle tant était grande leur dévotion au savoir. Les nécrarques sont les grands érudits des vampires ; ils sont beaucoup plus habiles à manier la sorcellerie que l'épée. Cependant, ils ont payé un lourd tribut pour obtenir leur maîtrise de ce savoir. Les nécrarques ont une apparence hideuse, ils sont tellement difformes que la plupart des hommes ordinaires ne peuvent supporter de les regarder et que beaucoup s'enfuient en hurlant à leur vue.



« Éternel, le froid se répandra à la lueur du soleil,
Les rivières seront des lits de poussière et les forêts mourront,
Les étoiles pâliront, tremblantes, et puis elles rendront l'âme,
Et la mort régnera sans partage, pour les siècles des siècles »

—Extrait de *La Noire Malédiction des Nécrarques*

Histoire

De tous les bien-nés, seul W'soran, père fondateur de la lignée des nécrarques et soi-disant « Père des Vampires » fut véritablement loyal à Nagash. Neferata le vénéra pour un temps mais, s'estimant trahie lorsque Nagash choisit Vashanesh pour diriger les vampires, elle se détourna de lui et les autres ne choisirent de s'allier à Nagash que par opportunisme. C'est ainsi que lorsque Nagash tomba, W'soran fut le seul bien-né qui resta à ses côtés et il hérita des œuvres du Grand Nécromant. Nanti de ces grimoires et accompagné d'un groupe de privilégiés parmi les acolytes de Nagash, W'soran quitta la Terre des Morts en hâte afin de trouver un endroit où travailler en sécurité à l'accomplissement du rêve de Nagash.

W'soran entama la rédaction du *Grimoire Necronium*, qui recèle à la fois la quintessence de la magie de Nagash et une série de prophéties où W'soran présente sa vision du futur : un monde d'ossements, uniquement peuplé de morts-vivants et gouverné par sa lignée. Ce rêve d'un empire peuplé de cadavres n'avait qu'un seul défaut : l'absence de sources de sang. C'est la raison pour laquelle W'soran commença à rechercher des moyens de se libérer de la soif rouge. La puissance de la magie nécromantique le rendit moins dépendant de sa nourriture que ne l'étaient les autres vampires et il apprit à se passer de sang pendant des mois, voire des années. Néanmoins, il lui fallut en payer le prix. Du fait qu'il alimentait son pouvoir à l'aide de magie noire pure plutôt que de sang, il prit une apparence hideuse, semblable à celle d'un cadavre.

Lorsque W'soran accorda le Baiser de Sang à ses acolytes vieillissants, il leur transmit cette malédiction par la même occasion. Ceux-ci firent appel à la puissance de la *Dhar* véritable, à un degré bien supérieur à ce qu'avaient pu faire tous les autres vampires, et leur apparence devint aussi monstrueuse que celle de leur maître. Au fil du temps, leurs âmes se corrompirent de la même façon que leurs corps et nombre d'entre eux sombrèrent dans la folie. L'un de ces infortunés se nommait Melkhior ; il fut le meilleur des apprentis de W'soran et également celui qui tua son maître puis le dévora.

Craignant pour leur non-vie après cet incident, les nécrarques se séparèrent. Ils étaient tous atteints de délire paranoïaque et, bien qu'ils travaillassent tous au même but, aucun d'entre eux n'avait la moindre confiance en les autres. Ils s'éparpillèrent dans les nations du Vieux Monde et les vociférations paranoïaques qui leur servaient de mode de communication se turent peu à peu.

L'Estalie fut la nation choisie par Nourgul, l'un des compagnons des premiers jours de Nagash et W'soran. Déjà à cette époque, il rêvait de conquêtes et il avait attentivement observé les techniques et les tactiques de Nagash. En 1750, il décida d'aller au bout de ses projets, leva une armée de morts-vivants forte de dizaines de milliers de soldats et déclara la guerre aux petits royaumes d'Estalie. À chaque nouvelle victoire, il amassait livres et artefacts, collectant sans distinction les simples babioles et les plus puissants grimoires. Son objectif suprême était de parvenir à obtenir le *Tome de la Sagesse* qui était conservé dans la cité de Magritta. L'armée de Nourgul assiégea la cité durant un mois, au bout duquel les défenseurs se turent soudainement de la plus étrange manière. Nourgul entra triomphalement dans la cité en survolant les remparts sur sa monture, une gigantesque chauve-souris vampire. Il pénétra dans le temple de Myrmidia, où se trouvait le *Tome de la Sagesse*. C'est dans ce temple, à côté du livre tant convoité, que l'on retrouva ses cendres calcinées. Nul n'a jamais pu expliquer ce qui s'était passé.

Bien loin au nord, dans la forêt des Ombres, Melkhior l'Ancien s'efforçait d'accomplir le rêve des nécrarques d'une manière beaucoup plus discrète. Devenu totalement fou, il était entièrement obsédé par ses bizarres visions et se livrait parfois à un massacre parmi ses serviteurs pour rompre un peu la monotonie de l'existence. L'un de ces serviteurs, le nécrarque Zacharias, voulu réitérer l'assassinat de W'soran par Melkhior et le défia en duel de magie. Melkhior remporta la victoire mais, bien des années plus tard, Zacharias devait revenir après avoir, d'une manière ou d'une autre, immensément accru sa puissance et il prit sa revanche sur Melkhior.

C'est ainsi que vivent les nécrarques. Ce sont des maîtres de la nécromancie, de l'alchimie et de toutes les philosophies naturelles, mais ils sont handicapés par la profondeur de leur folie et leur défiance à l'égard du reste du monde.

Prophéties et machinations

Depuis que W'soran a eu ses grandes visions d'un futur habité d'ossements et de chair morte, ses nécrarques ont toujours fait grand cas des prophéties et du destin. Ils passent énormément de temps à essayer de prédire l'avenir, à tenter de percer les brumes du temps et à consigner leurs visions. Melkhior l'Ancien peignait les siennes sur des toiles faites de chair, dont certaines poussaient encore des hurlements à son contact, mais la plupart préfèrent rapporter les leurs dans de gros volumes semblables au *Grimoire Necronium*.

Pour aider le futur décrit dans ces prophéties à se réaliser, les nécrarques mènent leurs recherches sur les vivants et les morts-vivants, afin de comprendre plus précisément comment on fabrique l'un avec l'autre, en préparation du jour où tous les vivants deviendront leurs serviteurs pour l'éternité. Lors de la Geheimnisnacht, lorsque les deux lunes sont pleines, les nécrarques lancent des sorts funestes destinés à dénaturer la terre, à aspirer la force vitale d'une région et à leur permettre d'approcher de la réalisation de leurs projets, une parcelle de terre dévastée après l'autre.

Société



Les résidences favorites des nécrarques sont des tours d'allure menaçante, perdues dans les recoins les plus sauvages du monde. Il y a plusieurs raisons à cela. Depuis le sommet d'une haute tour, on se trouve en position stratégique pour avoir accès à *Azyr*, le Vent bleu de la magie, que les nécrarques observent afin d'y puiser des visions du futur. En outre, une tour est facile à défendre et, étant donné qu'ils peuvent assez facilement se passer de sang, les nécrarques préfèrent se tenir à l'écart de la civilisation. Enfin et par-dessus tout, qu'ils l'admettent ou non, le fait de demeurer ainsi tout près du ciel les rapproche de ce qu'ils pensent intimement être : des dieux. De tous

les vampires, ce sont les nécrarques qui s'intéressent le plus aux morts-vivants en tant que remplaçants des êtres vivants, qu'ils considèrent comme les créations faibles et imparfaites de dieux faibles et imparfaits. Ils partagent leurs tours avec des formes de vies améliorées, leurs propres créations nécromantiques monstrueuses. Ces créatures faites de bric et de broc sont assemblées à partir de chair et d'objets inanimés soudés par une noire sorcellerie et amenées à un semblant de vie tressautant par la force de leur volonté.

À côté de ce genre d'expérimentations nécromantiques, les nécrarques s'efforcent de maîtriser un certain nombre de philosophies naturelles dont la nature dépend de leurs inclinations personnelles. Un nécrarque pourra être un expert en astronomie, en alchimie, en ingénierie ou dans n'importe laquelle des sciences, pourvu qu'elle l'intéresse. Ce sont également les plus grands experts sur eux-mêmes. Les nécrarques connaissent bien mieux que n'importe qui les forces et les faiblesses de leur propre espèce et c'est peut-être une autre des raisons de leur isolement. La trahison est pour eux une menace constante. Ils amassent jalousement les connaissances pour les soustraire aux autres ; leurs enfants des ténèbres sont souvent leurs apprentis et il est dans la nature des apprentis de vouloir surpasser leur maître même si cela doit se solder par des vols et des meurtres. Ce sont leurs divisions internes qui les ont empêchés de conquérir leur propre nation. En dehors de la grande marche de Nourgul à travers l'Estalie, la plupart des nécrarques s'abstiennent de tenter de se construire des empires à court terme. Ils préfèrent rêver d'un futur entièrement débarrassé des vivants et ils bâtissent lentement leurs royaumes miniatures habités de morts-vivants et d'exclus de la société.

Les parias sont attirés par les nécrarques. Les mutants et toutes les autres aberrations de la nature peuvent trouver chez eux une acceptation qu'ils ne pourraient jamais rencontrer chez les humains. Ces rebuts de la société leur servent d'assistants laborantins et, occasionnellement, de source de nourriture, de sujets d'expériences et d'apprentis potentiels. Ce sont également eux qui sont chargés de partir en quête de diverses fournitures et de protéger leurs maîtres pendant les heures diurnes, ainsi que d'inviter les nécrarques à passer le seuil des maisons lorsque cela s'avère nécessaire.

Alimentation et reproduction

Les nécrarques ressentent rarement le besoin de boire. Ils peuvent s'en passer pendant des mois et même des années. Lorsqu'ils se nourrissent enfin, c'est souvent sur les parias dont ils s'entourent. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Certains nécrarques préfèrent se gaver lorsqu'ils se nourrissent et ils se font alors accompagner de leurs serviteurs qui les aident à accéder aux demeures des vivants. Là, ils massacrent des familles entières dans une frénésie sanglante avant de retourner à leur tour, pour y passer les prochaines années dans l'étude et la tranquillité avant que ne revienne la nécessité de se nourrir.

Les nécrarques consacrent une partie de leurs études à leur soif de sang. Il ne leur suffit pas de réduire la fréquence à laquelle ils ont besoin de se nourrir ; ils désirent parvenir à se libérer entièrement de leur soif. Jusqu'à présent, Zacharias l'Immortel est le seul à avoir découvert le secret qui permet d'y parvenir. D'autres nécrarques ont tenté des expériences visant à les transformer en amas mouvants d'énergie magique noire et à remplacer leur besoin de sang par un besoin de malepierre, ou encore à recréer l'Élixir de Vie selon la formule originale de Nagash, mais tous ont échoué. Un bon nombre ont même connu des échecs catastrophiques qui les ont rendus encore plus contrefaits et pervertis qu'ils ne l'étaient auparavant. Ils sont devenus des abominations distendues, incapables de se déplacer, des créatures bestiales encore pires que les stryges, des choses horribles semblables à des enfants du Chaos, à la forme impossible, trop étrange pour conserver une cohésion.

En règle générale, les nécrarques accordent le Baiser de Sang à leurs apprentis les plus doués, mais il est rare qu'un individu leur



inspire suffisamment confiance pour qu'ils estiment sans danger de lui accorder un tel pouvoir, car ce pouvoir peut naturellement être retourné contre eux. C'est la raison pour laquelle leur lignée est la moins nombreuse de toutes. Les nécrarques nouveau-nés n'acquièrent pas immédiatement leur apparence monstrueuse, mais cela ne prend pas très longtemps. En l'espace d'un mois, ils sont réduits à une silhouette squelettique et cauchemardesque. Dans les premières semaines de leur non-vie, ils sont soif de sang, tout comme les autres vampires, et ils en boivent de grandes quantités pour alimenter l'énergie qui les transformera de monstres en abominations. Cette expérience extrêmement pénible fait souvent voler en éclats le peu de santé mentale qu'il leur reste.

C'est également durant cette période qu'ils développent le puissant troisième œil des nécrarques. Ils peuvent alors voir les esprits des morts aussi distinctement que s'ils étaient faits de matière solide et les Vents de Magie leur apparaissent plus clairement que le ciel ou les arbres. À l'inverse, le monde réel leur apparaît dépourvu de substance, comme s'il était à peine là. À cause de cela, les nécrarques sont souvent déconnectés de la réalité. Au fur et à mesure du lent écoulement des années, leur environnement finit par devenir totalement insignifiant à leurs yeux.

Traditionnellement, les nécrarques adoptent un nom nehekharéen en rejoignant la lignée, abandonnant leur ancien nom avec leur ancienne vie. Les nécromanciens qui se consacrent à Nagash adoptent souvent la même pratique.

Grandes figures des nécrarques

Les personnalités suivantes font partie des nécrarques les plus puissants et les plus illustres.

Dintomaz

L'hôpital psychiatrique de Lembrooke a été construit par la guilde des médecins, non pas pour porter secours aux déments comme le font les prêtresses de Shallya dans leurs hospices, mais comme institut d'étude sur les aliénés, dans un endroit retiré où seuls les arbres et les animaux peuvent entendre leurs hurlements. Lembrooke était dirigé par les docteurs Feder et Teer, des médecins à la pointe de leur domaine, utilisant des techniques aussi avancées que la trépanation, pour expulser les démons importuns par des trous pratiqués dans la boîte crânienne, l'ablation de la thyroïde, l'application de brandons et les empoisonnements légers.



Au cours des années, une poignée de patients s'est échappée et ils se sont égaillés dans la campagne environnante, mais cela fait partie des choses auxquelles il faut s'attendre. C'était précisément dans l'idée d'éviter que ce genre d'incidents ne cause des problèmes avec le voisinage que Lembrooke a été bâti aussi loin de toute civilisation. L'un de ces évadés, qui souffrait d'un cas d'étourderie vexatoire de Feder si sévère qu'il ne répondait qu'au nom de « Nummersieben » parce que c'était ce qui était écrit sur la porte de sa cellule, erra dans la nature jusqu'à ce que le hasard lui fit croiser le chemin du nécrarque Dintomaz. Celui-ci recherchait du personnel pour l'assister dans ses expériences et trouva un serviteur très utile en Nummersieben. Lorsqu'il se rendit compte, en écoutant les divagations de son serviteur, qu'il existait non loin de là une grande maison pleine de serviteurs (et de sujets d'expériences) potentiellement utiles, il fut naturellement intrigué.

Toute une nuit durant, les hurlements des médecins résonnèrent à l'unisson avec ceux des patients lorsque Dintomaz leur fit clairement comprendre que dorénavant Lembrooke lui appartenait et que ses habitants le serviraient, morts ou vifs.

Une expérimentation de plus grande envergure se déroule à présent dans les salles obscures de Lembrooke. Dans sa vie mortelle, Dintomaz était un nécromancien obsédé par l'idée d'entrer en contact avec les morts ; dans sa non-vie, il est devenu un maître du contrôle des esprits. En faisant entrer les fantômes qui sont sous son commandement dans les esprits brumeux des aliénés, il s'est constitué une petite armée de pantins vivants qu'il peut contrôler aussi facilement que n'importe quels zombies. Les fous de Lembrooke ne souffrent pas des limitations habituelles des morts-vivants, ils peuvent facilement se mêler aux humains, à la recherche de nouveaux sujets pour Dintomaz, préparant le jour où ils jetteront à bas la société qui les a rejetés.

Louis Cypher

Louis Cypher, un nécrarque bretonnien, désirait augmenter ses capacités magiques en absorbant la puissance accumulée dans les anciennes pierres levées que l'on peut trouver un peu partout, disséminées dans le Vieux Monde. À chacune des pierres qu'il déracinait, son pouvoir augmentait, tout comme ses légions des damnés. Certains prétendent que ces pierres furent érigées par les elfes avant leur guerre contre les nains et Louis Cypher en était évidemment convaincu car il fit embarquer son armée à bord d'une flotte de vaisseaux fantomatiques et prit la mer en direction d'Ulthuan. Personne n'en a entendu parler depuis. Nul ne saurait dire s'il a été anéanti par les hauts elfes ou s'il les combat toujours pour s'approprier la magie emmagasinée dans le réseau de leurs pierres levées.

Melkhior l'Ancien

Melkhior fut le tout premier nécrarque créé par W'soran. Dans sa tour de la forêt des Ombres, il a continué le travail de W'soran sur le *Grimoire Necronium*, avec des visions du futur de plus en plus inquiétantes à mesure que les siècles passaient, tandis que sa santé mentale s'effondrait. Finalement, ses visions devinrent si saisissantes qu'elles ne pouvaient plus être décrites par la simple prose et qu'il se mit à les peindre sur des toiles faites de peau. Ses cachots étaient emplis de vivants à tourmenter. Très souvent, ses effroyables attentions se portaient également sur ses loyaux serviteurs, jusqu'à ce que Zacharias ne s'attaque à lui et ne finisse par le vaincre. Cependant, Melkhior n'a pas été détruit. Il sommeille en attendant de regagner toutes ses forces, pour pouvoir revenir se venger de son élève récalcitrant.



PASSER LE SEUIL

Pour des raisons inconnues, les nécrarques souffrent d'une faiblesse très rare chez les autres lignées : ils sont incapables de pénétrer dans un bâtiment servant de demeure à des vivants à moins d'y avoir été invité. Certains prétendent que c'est à Nagash lui-même qu'ils doivent cette malédiction très particulière. Désireux de les utiliser comme de simples assistants dans ses recherches, il préférait les éloigner de la distraction causée par le contact avec l'humanité. D'autres prétendent que la haine des nécrarques pour la vie est si puissante qu'ils sont repoussés par les endroits où elle se manifeste avec le plus de force.

Devant une limite physique telle que le seuil d'une maison, un nécrarque qui n'a pas été invité à entrer se trouve face à un barrage qu'il ne peut franchir qu'au prix d'une intense application de sa puissance mentale. Le nécrarque doit y consacrer une action complète et réussir un **test de Force mentale Très difficile (–30%)** s'il veut traverser cette barrière. Qu'il réussisse ou qu'il échoue, cette tentative lui fait perdre 2d10 points de Blessures. Étant donné les risques, la plupart des nécrarques préfèrent se faire inviter en faisant entrer clandestinement l'un de leurs sbires dans la demeure ou en contrôlant mentalement l'un de ses habitants.

La définition d'un bâtiment servant de demeure à des vivants reste volontairement très vague de manière à pouvoir s'adapter à tout ce que vous pourrez imaginer lors de vos parties. Vous pouvez parfaitement décider que seules les demeures clairement identifiées comme des habitations répondent à cette définition et que les bâtiments publics, tels que les temples ou les tavernes, ne sont pas considérés comme des protections valables. Si vous décidez que seules les maisons bâties au-dessus du sol présentent une limite, alors, dans votre campagne, les nécrarques seront capables de pénétrer dans les caves et les cavernes qui sont utilisées comme des demeures, y compris les forteresses naines ou les souterrains de Parravon.

Madame Kalfon

Le duché forestier de Parravon jouxte les terres de la Fée qui est connue pour enlever les enfants ayant des talents pour la magie. Alors que Madame Kalfon n'était encore qu'un bébé, la vaisselle bondissait mystérieusement dans les airs et se brisait lorsqu'elle pleurait. Voyant cela, ses parents voulurent la cacher, et dissimuler son incontestable don à la Fée, en l'abandonnant dans les montagnes. Leurs têtes de paysans étaient farcies de stupides légendes pleines de bienveillants ermites recueillant les enfants trouvés. D'une certaine manière, la légende se réalisa.

Héloïse Kalfon fut recueillie par une bande de mutants qui vivaient dans les Montagnes Grises et ils lui donnèrent un nom. C'était un groupe pacifique et ils la traitèrent avec bonté malgré le fait qu'elle n'avait aucune difformité et les étranges choses qui se produisaient lorsqu'elle piquait une colère.

Un beau jour, les mutants attirèrent l'attention du nécrarque Chigaru, qui était descendu de sa forteresse montagneuse pour fouiller les ruines d'un château à la sinistre réputation. Chigaru recueillit les misérables et leur offrit l'asile et le couvert en échange de leurs bons et loyaux services. Sentant le potentiel d'Héloïse et pensant que sa jeunesse la rendrait facile à contrôler, il fit d'elle sa progéniture bien qu'elle ne fût âgée que de douze ans. Cela n'améliora guère sa santé mentale, pas plus que la vision de Chigaru utilisant les techniques apprises dans un grimoire retrouvé dans le château pour aggraver encore les mutations de sa famille adoptive et leur donner des formes de plus en plus contrefaites jusqu'à ce que leurs corps se brisent sous la contrainte. Pleine de rancune, Héloïse poussa son père des ténèbres du haut de la tour pour se venger et le monstre honni tomba sur une pique sur laquelle il resta empalé, impuissant et pris au piège, jusqu'à ce que les premiers rayons du soleil ne purgent le monde de son existence.

Prenant le nom de Madame Kalfon afin de se donner un air un peu plus adulte, la toute petite nécrarque prit possession de la tour de Chigaru et s'appropria tous les merveilleux jouets qu'elle contenait. Au fil des années, avec une joie enfantine, elle a acquis la maîtrise de toutes les techniques qui permettent de créer une nouvelle vie, mettant des créatures en pièces et les reconstituant selon des combinaisons inédites, comme elle le ferait de n'importe quelle poupée. À présent, la tour de Chigaru est pleine des nouveaux amis et des marionnettes de cette jeune fille précoce.

Madame Kalfon sait pourquoi ses parents l'ont abandonnée et elle éprouve une rancune particulière à l'égard de la Fée qui enlève les enfants comme elle. Un jour, en regardant au loin depuis le haut de sa tour, vers le bois Sauvage, à l'extrémité est de l'Athel Loren, elle a vu un moyen de satisfaire son désir de revanche et son éternelle curiosité. Elle a capturé un essaim de farfadets, des esprits de la forêt appartenant à la Fée, sur lesquels elle a commencé à expérimenter.

Bien qu'il s'agisse d'esprits, ce n'étaient pas des fantômes et ils ne pouvaient être contrôlés par les techniques nécromantiques habituelles. Ces esprits avaient une forme physique mais peu de temps après leur mort cette forme se dissolvait ce qui les rendait impossibles à ramener à la vie. Elle se lança avec un acharnement obsessionnel dans une série d'expériences jusqu'à découvrir la combinaison idéale de produits chimiques de conservation et de remplacement de membres permettant d'obtenir quelque chose de suffisamment tangible pour être réanimé. C'est ainsi qu'elle triompha d'une nouvelle forme de vie et l'ajouta à sa ménagerie dans les montagnes.

~ MADAME KALFON ~

Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier, ex-Vampire nouveau-né

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	38%	63%	62%	65%	49%	56%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	2	5	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, généalogie/héraldique, histoire, magie +10%, nécromancie +10%), Connaissances générales (Bretonnie +10%, elfes, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick +10%), Langue (bretonnien, classique, eltharin, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception, Préparation de poisons, Sens de la magie, Torture

Talents : Acuité auditive, Harmonie aethyrique, Magie mineure (*dissipation*, *verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie)

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (innocence perdue, malédiction des vampires, nécromancien né, rassasié, vampirisme, vision de l'au-delà), Mort-vivant, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne

Armure : aucune

Armes : crocs, griffes

Dotations : grimoire, jouets, nécessaire de calligraphie

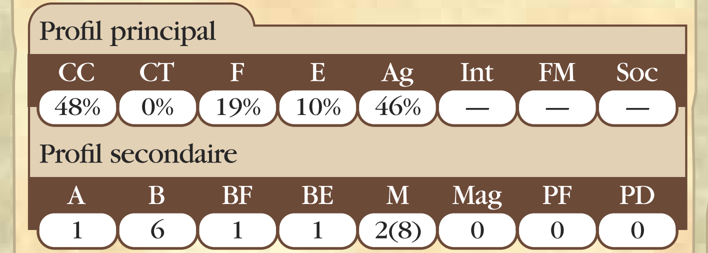
Zacharias l'Immortel

Du temps de sa vie mortelle, Zacharias était l'apprenti de Dieter Helsnicht, un nécromancien expulsé de Middenheim qui attaquait



VESPERTILION

Le vespertilion est un farfadet volant dont les ailes arachnéennes ont été remplacées par des ailes de chauve-souris, plus solides, et qui a subi d'autres améliorations esthétiques. Ses mains et ses jambes sont équipées de griffes d'animaux et certaines zones de chair ont été remplacées par du cuir de chauve-souris afin de créer un patchwork irrégulier suffisamment résistant pour retenir la substance semi solide dont sont composés les farfadets. À présent, le vespertilion volette toute la nuit autour de la tour de Madame Kalfon en couinant une jolie petite musique pour l'avertir de l'approche de tout étranger.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	0%	19%	10%	46%	—	—	—

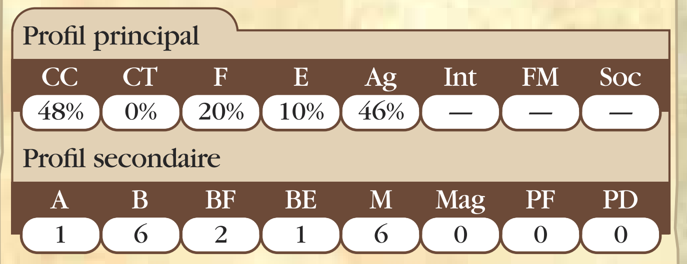
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	1	2(8)	0	0	0

Compétences : Dissimulation +10%, Esquive
Talents : Armes naturelles, Mort-vivant, Vision nocturne, Vol
Règles particulières :
Dénué de conscience : le vespertilion est un cadavre animé dépourvu d'esprit ou d'intellect. Il ne possède ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peut donc pas effectuer (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Armure : aucune
Armes : griffes

ARANÉIDE

Les premières expériences de Madame Kalfon sur les farfadets se soldèrent par un grand nombre d'échecs. Elle rencontra l'un de ses premiers succès lorsqu'elle décida d'abandonner l'idée de leur restituer la capacité de voler et, au lieu de cela, de combiner un cadavre avec un corps d'araignée. Elle fabriqua alors cette horreur miniature avec le torse d'une fée morte monté sur le corps d'une grosse araignée noire velue. Son visage est enlaidi par une paire de mandibules venimeuses. L'aranéide trottine sans arrêt dans la tour, importunant le monde et se fourrant dans les jambes de tous ceux qui passent. Cependant, les visiteurs qui ne sont pas immunisés contre sa morsure venimeuse le trouveront certainement plus qu'agaçant.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	0%	20%	10%	46%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	1	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%
Talents : Armes naturelles, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles particulières :
Dénué de conscience : l'aranéide est un cadavre animé dépourvu d'esprit ou d'intellect. Il ne possède ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peut donc pas effectuer (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Grimpeur : l'aranéide peut monter et descendre le long des murs grâce à ses pattes collantes, comme n'importe quelle araignée normale. Il peut escalader un mur à sa vitesse de déplacement normale.
Morsure venimeuse : une attaque causant au moins 1 point de Blessures inflige 2 points de Blessures supplémentaires à moins que la victime ne réussisse un test d'Endurance.
Armure : aucune
Armes : morsure

périodiquement cette cité depuis une forteresse située dans la forêt des Ombres. Pendant qu'Helsnicht était occupé à élaborer des stratégies et à lever des armées, Zacharias observait son environnement. Il se rendit vite compte qu'ils n'étaient pas les seuls à exercer une puissante magie nécromantique dans cette forêt. Il perçut d'étranges fluctuations dans les Vents de Magie, qui le conduisirent tout droit à la tour du nécrarque Melkhior.

Pendant des semaines, Zacharias étudia la tour et ses gardes, dans l'intention de s'introduire dans la crypte située au sous-sol de la tour pour s'emparer des grimoires du vampire. Par magie, il aveugla les gardes morts-vivants qui ne détectèrent pas sa présence, mais il fut capturé par les serviteurs mortels de Melkhior avant d'avoir réussi à entrer. Zacharias fut amené en présence du vampire qui, percevant son grand potentiel, lui accorda le Baiser de Sang.

Horrifié par la métamorphose de son corps, le nouveau nécrarque jura de se venger de son père des ténèbres. Conscient qu'il était trop faible pour affronter l'ancien vampire, il attendit son heure en étudiant studieusement comme un bon élève. Chaque nuit, Melkhior avertissait Zacharias qu'il commençait à se lasser de son nouvel apprenti et le tuerait probablement à l'aube mais, à chaque fois, l'élève surprenait le maître par son assiduité et sa puissance grandissante.

Melkhior était totalement fou, même selon les critères des nécrarques, et il sombrait régulièrement dans des accès de rage au cours desquels il massacrait ses serviteurs mortels et s'inondait littéralement de leur sang. Zacharias évitait son maître lors de ces crises et, tandis que Melkhior traquait ses esclaves dans tous les recoins de sa tour, il finit par trouver le moyen de s'emparer des livres qu'il n'avait jamais reçu la permission de consulter : les grimoires de Nagash. Malheureusement pour lui, Melkhior n'était pas aussi perdu dans sa folie qu'il le paraissait. Les deux nécrarques s'affrontèrent en un duel de magie au cours duquel ils manquèrent périr tous les deux et qui se termina par la victoire du vampire le plus âgé. Le disciple s'enfuit dans les profondeurs des bois pour aller y panser ses blessures.

Durant une année, nuit après nuit, les sbires de Melkhior pourchassèrent Zacharias de caverne en caverne à travers les Monts du Milieu. Quand il le pouvait, Zacharias se nourrissait du sang des animaux sauvages mais cette fuite incessante l'épuisait. Il finit par découvrir une niche bien dissimulée au fond d'une immense et sombre caverne ; là, bien caché, il se reposa durant dix ans.

Cette caverne était la demeure d'un ancien dragon qui revint d'une longue période de chasse dans les terres de l'est pendant que Zacharias dormait. Lorsque le vampire se réveilla, sa soif était telle qu'il se jeta sur le dragon comme un nouveau-né sur le sein de sa mère. En l'espace d'un mois, il but le sang du dragon jusqu'à la dernière goutte. C'est ainsi qu'il découvrit le secret qui n'était jusque-là connu que d'Abhorash et de sa lignée de Dragons de Sang. Zacharias se vit entièrement libéré de sa soif de sang et empli d'une force surnaturelle. Il ramena le dragon à la vie pour que celui-ci lui serve de monture et retourna à tire-d'aile jusqu'à la tour cachée. Il la démolit presque totalement et prit enfin sa revanche sur Melkhior.

Zacharias gouverne à présent la forêt des Ombres depuis la forteresse qu'il s'est fait rebâtir. Il y étudie les livres qui lui avaient si longtemps été refusés et planifie sa future éternité sous le nom de Zacharias l'Immortel.

~ ZACHARIAS L'IMMORTEL ~

Seigneur nécrarque, ex-Comte vampire, ex-Vampire nouveau-né, ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
81%	56%	79%	79%	74%	79%	74%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	28	7	7	6	4	5	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (astronomie +10%, généalogie/héraldique, histoire +10%, magie +20%, nécromancie +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Nehekhara +20%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Équitation, Escalade, Escamotage, Esquive +10%, Évaluation, Filature, Focalisation +10%, Fouille +20%, Intimidation +20%, Langage secret (langage de guilde), Langage mystique (haut nehekharéen, magick +10%), Langue (bretonnien, classique +20%, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire +20%, Perception +10%, Préparation de poisons, Sens de la magie +20%, Soins, Torture +10%

Talents : Camouflage souterrain, Camouflage urbain, Coups précis, Éloquence, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Intelligent, Intrigant, Magie mineure (*dissipation*, *verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Magie commune (occulte), Méditation, Menaçant, Sixième sens, Sombre savoir (Nagash), Sur ses gardes, Tireur d'élite, Troublant

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (fontaine de Dhar, invocation d'anciens, maître en magie noire, malédiction des vampires, mort ambulante, nécromancien né, rassasié, vampirisme, vision de l'au-delà), Mort-vivant, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne

Troubles mentaux : bête intérieure, surins de la mémoire

Armure : aucune

Armes : crocs, griffes, bâton de Kaphamon

Dotations : armée de morts-vivants, livres de Nagash, bandeau de Rathek, bijoux et vêtements somptueux, fortin, bibliothèque pleine de livres érudits traitant de nécromancie, les parchemins de Semhtep, 12 serviteurs loyaux et 2 000 co

Les repaires des nécrarques

Les tours des nécrarques sont souvent édifiées par magie, bien que certaines soient des tours existantes qui ont été conquises (quelques-unes de ces tours furent bâties par les elfes avant leur guerre contre les nains) et que d'autres aient été élevées par des travailleurs morts-vivants. Leur apparence varie en fonction de la manière dont elles ont été construites et des lubies de leurs propriétaires, mais une tour typique ressemblera probablement à celle qui est décrite ci-dessous.

Crypte

Au-dessous du niveau du sol, on trouve une salle où sont entreposés les cadavres. Certains sont gratifiés d'une tombe majestueuse, par exemple les serviteurs favoris ou l'ancien maître du nécrarque (mort par suite de la trahison de son apprenti, naturellement). Les autres dépouilles sont entassées les unes sur les autres, en attendant la réanimation ou la dissection.

Quartiers des serviteurs

Le rez-de-chaussée abrite les chambres de l'assistant mortel du nécrarque. Un visiteur ne rencontrera rien de très choquant dans ces pièces très ordinaires, si ce n'est l'assistant lui-même, généralement plutôt contrefait. La porte est protégée par un sort de *verrou magique* (cf. page 148 de *WJDR*).



LE BÂTON DE KAPHAMON

C'est un bâton noueux, qui paraît très ancien, orné d'une gemme au cœur de laquelle palpite une lumière pourpre.

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : au prix d'une action complète, le porteur du bâton peut l'activer. S'il réussit son test de Force mentale, plusieurs masses sombres en forme de main, constituées de la matière de *Shyish*, coulent en palpitant hors de la gemme et se ruent sur son ennemi. Le bâton émet un nombre de projectiles magiques égal à la valeur de Magie de son porteur ; chacun inflige un coup d'une valeur de dégât de 4, avec une portée de 48 mètres (24 cases).

Histoire : Kaphamon était un sorcier d'Arabie. On sait peu de choses à son sujet si ce n'est que c'était un maître de la magie de la mort, considérée par les peuples de ces territoires comme un aspect naturel de l'existence. Le bâton de Kaphamon fut exhumé des sables du désert par des nomades et il a changé de mains à de nombreuses reprises avant d'entrer en possession de quelqu'un qui comprenne enfin son pouvoir.

LE BANDEAU DE RATHEK

Le bandeau de Rathek est orné d'un joyau qui était sacré pour les dieux oubliés de Nehekhara.

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : ce bandeau accorde à son porteur 4 points d'Armure sur toutes les zones du corps.

Histoire : il fut pris au front du cadavre d'un prêtre des Cultes Mortuaires par le grand prêtre W'soran, qui le perdit au profit de son apprenti Melkhior, lequel le perdit à son tour lorsque Zacharias s'en empara. En dépit de ses pouvoirs protecteurs, tous ceux qui l'ont porté ont été victimes d'une trahison ; peut-être s'agit-il de l'ultime vengeance des dieux oubliés de la Terre des Morts. En tant que symbole sacré, il ne peut être porté par les vampires qui ne possèdent pas le Don du sang « âme profane » (cf. page 98).





Bibliothèque

C'est ici qu'est conservée la collection de livres et de parchemins du nécrarque, rangée d'une manière qui brouillerait l'entendement de toute personne saine d'esprit. Trouver un livre particulier nécessite la réussite d'un **test de Fouille Très difficile (–30%)**, la difficulté du test diminuant d'un cran pour chaque point de Folie du personnage qui effectue la recherche.

Labo

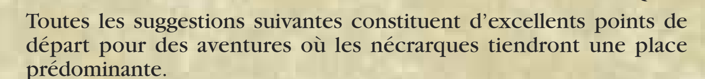
C'est le sanctuaire où l'on trouve la collection de sorts, de potions et d'ingrédients rituels du nécrarque, ainsi que plusieurs expériences en cours de réalisation. Toute personne examinant ce qui s'y trouve doit réussir un test de Force mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.

Cellules

Les sujets d'expérimentation sont enfermés ici, à l'aide d'autres sorts de *verrou magique* (cf. page 148 de *WJDR*). Il y a toujours un prisonnier destiné à la consommation personnelle du nécrarque, pour les rares occasions où il pourrait ressentir le besoin de se nourrir. Parmi ses tâches quotidiennes, l'assistant doit curer les cages et nourrir les prisonniers.

Plate-forme d'observation

Un puissant télescope est installé ici pour l'usage personnel du nécrarque. On y trouve également un mât paratonnerre relié par un câble à une table d'autopsie du laboratoire en dessous, bien que son utilité exacte ne soit pas évidente à deviner.



Idées d'aventures

Toutes les suggestions suivantes constituent d'excellents points de départ pour des aventures où les nécrarques tiendront une place prédominante.

Le petit théâtre de Madame Kalfon

Ayant entendu parler d'un puissant artefact magique qui appartenait autrefois au père des ténèbres de Madame Kalfon, les PJ recherchent son effroyable tour et parviennent à y pénétrer. À l'intérieur, ils découvrent un endroit macabre, décoré de toutes sortes d'abominations issues de l'esprit dérangé d'une méchante petite fille. Des zombies déambulent d'un pas saccadé, vêtus de costumes de fête, et les parquets sont jonchés de jouets étranges façonnés à partir de chair pourrissante. Madame Kalfon est parfaitement consciente de la présence des PJ et elle s'amuse dans l'ombre en leur envoyant d'innombrables horreurs à affronter, dans une sorte de jeu pervers où celui qui perd meurt.

La nuit de la déliquescence

La nuit de Geheimnisnacht, une terrible putréfaction se répand dans la campagne, tuant les animaux et les plantes d'une région auparavant fertile. Les PJ enquêtent et découvrent la tour d'un nécrarque au centre de la zone de terres désolées et empoisonnées. Ils rencontrent également un groupe d'elfes sylvains dont la forêt a été empoisonnée par magie. À l'insu des autres elfes et des PJ, l'un de ces individus arboricoles a conclu un ignoble pacte avec le nécrarque, troquant des secrets avec le vampire en échange de sa protection sur la terre. Cet elfe est tellement perturbé qu'il ne voit pas les effets de la présence du vampire sur ses terres sacrées. Les PJ, avec l'aide des elfes sylvains, vont attaquer le vampire dans sa tanière dans l'espoir d'en finir avec la créature et de restaurer l'ordre naturel dans cette région.

Au bout du compte, emplis de courage par le fait d'accomplir une si bonne action, les PJ devraient réussir à venir à bout de leur mission. Quelques mois plus tard, néanmoins, des voyageurs ramènent des nouvelles de la région aux PJ. Il semblerait que la terre y soit devenue totalement stérile, un désert empoisonné habité par le mal et la malveillance. Curieux, les PJ retournent sur le site pour découvrir que tous les elfes ont été chassés de cet endroit, sauf un. Celui-ci s'est installé dans la tour du nécrarque et il travaille à présent à le ressusciter afin de renouveler son pacte impie avec lui.

NOUS NE SORTONS QUE LA NUIT

Cachée dans l'obscurité, Anhurit observait l'homme qui travaillait, rejetant la terre hors de la tombe. Elle avait du mal à focaliser son regard sur lui... à ses yeux de vampire, le cimetière fourmillait de choses beaucoup plus intéressantes. Le sol était voilé d'une épaisse couche de Shyish, le Vent pourpre, qui s'amassait près du sol comme un épais brouillard dont s'élevaient, de temps à autre, des filaments qui se tendaient comme des doigts. L'un de ces filaments s'enroula autour de l'homme au travail qui s'arrêta un instant, comme s'il avait senti que quelque chose n'allait pas. Il se retourna et regarda par-dessus le rebord du trou, scrutant la nuit au-delà du pauvre cercle de lumière qui s'étendait autour de sa lanterne sourde. Son regard se posa en plein sur la zone de ténèbres où se tenait Anhurit, mais il ne vit rien et retourna à son labeur.

Errant dans le brouillard de Shyish, les esprits de morts allaient au hasard dans le cimetière, perdus, désorientés. Quelques-uns gémissaient au-dessus de leur pierre tombale tandis que d'autres se déplaçaient d'un pas trébuchant, répétant inlassablement les mêmes actions, tentant de saisir des objets et se demandant pourquoi ils n'arrivaient pas à les toucher, sans comprendre qu'ils étaient morts. Au milieu de tout cela, il y avait le fantôme du boucher dont la tombe était sur le point d'être profanée, reproduisant ses mouvements meurtriers, poignardant des silhouettes inexistantes, encore et encore.

Il y eut un choc sourd lorsque la pelle du pilleur de tombes cogna contre du bois. Il accéléra la cadence, écartant frénétiquement la terre du couvercle du cercueil. Sans perdre une seconde, il le força et tendit la main à l'intérieur de la boîte; en évitant de regarder le visage du défunt, il lui attrapa la main et se mit à tirer sur la bague qu'il avait au doigt puis il leva triomphalement son trophée, son visage crasseux fendu par un large sourire.

Il sursauta en entendant un bruit soudain: un claquement sec, comme un froissement de cuir, tandis qu'Anhurit l'applaudissait lentement debout sur le rebord du trou. Terrifié, le pilleur de tombes recula, piétinant le corps dans sa hâte à se réfugier à l'autre bout de la tombe. Anhurit fit un pas en avant et atterrit gracieusement sur le bord étroit du cercueil. L'homme commença à émettre des gargouillements comme s'il essayait de dire quelque chose.

«Oui», lui dit-elle. «Un vampire.»

Se désintéressant de lui, elle se pencha et saisit la main du cadavre. D'un mouvement tranchant, aussi facilement qu'elle aurait découpé une miche de pain, elle la sectionna d'un coup de griffes puis en fit autant avec l'autre. Les levant toutes les deux devant ses yeux, elle les examina. Oui, elles conviendraient à merveille pour ce qu'elle projetait de faire.

Le pilleur de tombes se souilla de terreur et Anhurit se souvint qu'il était là.

«Tu creuses vite», remarqua-t-elle. «Pour cette raison, tu vivras. Continue à bien travailler.»

Elle agita l'une des mains coupées dans sa direction, comme pour lui dire adieu, puis elle bondit hors de la tombe et s'en alla à grands pas. «Oui, en vérité elles sont tout à fait parfaites.»





LES STRYGES: LES BÊTES QUI HANTENT LES TÉNÈBRES

Les vampires des autres lignées peuvent bien jouer à se donner l'apparence de mortels et à s'affubler des robes des seigneurs, des chevaliers et des princes, il faut pourtant reconnaître qu'au fond de lui-même le vampire est purement un monstre. Il en est qui s'absorbent tellement dans leurs mascarades qu'ils en oublient cette vérité. Les stryges ne l'ont pas oubliée et ils ne font pas semblant. Ils épousent la cause de la bête qui vit en eux, ils accueillent toute la force et la fureur que leur confère l'animal. Une force terrible à contempler et une fureur qui ne connaît pas de limites.

«Pour l'heure, nous dormons et nous rêvons. Mais un jour nous nous réveillerons et nous redonnerons vie à nos rêves.»

—Urzen l'Implacable

Histoire

Toutes les sociétés ont besoin d'un souffre-douleur.

Il ne suffisait pas à Neferata et à sa parentèle d'être les seigneurs de la grande cité de Lahmia. Il ne leur suffisait pas d'avoir bu l'Élixir de Vie et d'être devenus immortels. Il leur fallait encore trouver des moyens de se sentir supérieurs aux autres, d'exclure leurs égaux de leur petit culte. C'est uniquement par l'une de ces puérilités que la reine voulut empêcher son plus jeune frère, Ushoran, Seigneur des Masques, des Célébrations et des Festivités, de boire l'Élixir et de se joindre aux bien-nés. C'était simplement par désir mesquin de laisser quelqu'un en dehors de sa petite cour d'élite. Pour lui donner une bonne leçon, et parce qu'il voulait revendiquer ce qu'il estimait lui être dû, Ushoran lui vola son précieux Élixir et entra dans l'état de non-vie sans son aide ou son assentiment.

Naturellement, la reine se mit dans une rage noire et passa les siècles suivant à ruminer l'insulte en préparant sa vengeance. Elle devait en trouver l'occasion, mais bien longtemps après, pas avant que les vampires n'aient trahi Nagash et ne se soient éparpillés aux quatre vents.

Ushoran se moquait comme d'une guigne de l'exclusivité du culte des vampires et il ne partageait pas leur crainte de Nagash.Tandis que les autres Premiers-nés fuyaient vers le nord et se cachaient du monde, le courageux Ushoran partit à la recherche d'un endroit où il pourrait bâtir un nouveau royaume où réaliser l'utopie de Lahmia, mais sans les petites querelles mesquines et les ridicules manœuvres politiques. Son rêve se réalisa lorsqu'il trouva par hasard la vallée du Strigos avec sa capitale, Mourkain, où régnait Kadon, son prêtre-roi, qui avait appris au peuple à vénérer Nagash comme un dieu. Il lui fut facile de destituer Kadon et de remplacer le culte de Nagash par le culte de sa lignée de vampires. Kadon avait été un roi cruel et indécis ; Ushoran apporta l'ordre et la prospérité à son peuple qui en fut très heureux. Il rétablit même le principe édicté par Abhorash selon lequel les vampires ne devaient se nourrir que sur les criminels et les captifs ennemis afin que le peuple n'ait rien à craindre de ses immortels souverains.

Bientôt, le royaume du Strigos fut aussi vaste que puissant. Ushoran envoya alors des messages à ses quatre frères et sœurs de sang, les invitant chaleureusement à le rejoindre dans sa nouvelle nation vampire, où ils seraient libres de se nourrir et de vivre dans le luxe, tout comme aux anciens jours de Nehekhara mais sans craindre la menace de Nagash. Aux yeux de Neferata, ce message apparut comme une nouvelle insulte. Son vaurien de frère, l'intrus qui s'était introduit dans sa cour en volant l'Élixir, avait la présomption de prétendre que son royaume, à lui, Ushoran, était plus grand que le sien (bien qu'il le fût certainement) et d'imaginer pouvoir la régenter, elle, Neferata. Néanmoins, la reine vit aussitôt un moyen de prendre sa revanche. Elle massacra le messager d'Ushoran et se mit aussitôt à répandre des rumeurs dans les autres lignées, insinuant qu'Ushoran se préparait certainement à les mettre tous en esclavage ou, pire encore, à les vendre à Nagash ressuscité.

Après avoir passé deux cents ans dans la culpabilité d'avoir abandonné leur maître et dans la crainte de sa vengeance, les vampires étaient pleins d'amertume et s'étaient coupés du reste du monde. Chaque lignée ne pensait qu'à blâmer les autres pour la trahison et leur dispersion, mais le tabou qui leur interdisait de se faire du tort les uns aux autres les avait toujours empêchés d'agir. Lorsque Neferata leur procura à la fois une cible et une bonne raison de briser le pacte, la fureur réprimée des autres lignées explosa dans une orgie de violence. Ils envoyèrent des armées de mortels et d'assassins vampires vers ce royaume afin d'en finir avec l'intrus une fois pour toutes.

Les armées humaines qu'ils avaient lancées contre le royaume d'Ushoran n'étaient qu'un ramassis de vermines, mais elles se ruèrent contre lui rageusement, sans cesse excitées au combat par les filles de Neferata. Le Strigos fut assailli de toutes parts et tandis que le prince était occupé à endiguer le flot, son attention fut détournée à un moment critique, ce qui permit à une immense marée de peaux-vertes de déferler sur son royaume, sans nul doute à l'instigation des agents de Neferata. Le prince se précipita au secours de sa capitale et la bataille fit rage pendant des jours et des jours aux portes de la ville. La situation commençait à se retourner en faveur du Strigos lorsqu'un chaman orque parvint à surmonter les protections arcaniques d'Ushoran et tua le grand prince d'une terrible explosion magique.

Cependant, cette grande perte n'aurait pas suffi à causer la perte du Strigos, car le sacrifice du prince lui avait permis de remporter la victoire et il restait suffisamment de ses loyaux serviteurs. Hélas, comme leurs forces étaient amoindries et leurs frontières ouvertes aux envahisseurs, ils voulurent se tourner vers leurs frères des ténèbres et, au lieu de l'assistance espérée, eurent la douloureuse surprise de les voir se jeter sur eux comme des chacals affamés. Les autres Premiers-nés étaient avides de sang et toujours désespérément en quête d'un bouc émissaire.

Les Dragons de Sang proclamèrent qu'ils étaient déshonorés et les chassèrent comme des animaux. Les lahmianes continuèrent à soulever les armées des humains contre eux, riant aux éclats en les voyant qui cherchaient à se cacher, comme de simples mortels. Un bon nombre des nouveaux-nés d'Ushoran qui avaient survécu parvinrent à s'enfuir et se précipitèrent vers le nord, dans la froidure, pour retrouver Vashanesh, le frère qu'Ushoran avait le mieux aimé. Mais celui-ci leur déclara qu'il n'avait pas de temps à perdre avec des pleutres et des avortons dans leur genre et il les égorgea. D'autres voulurent se tourner vers les mystérieux nécrarques, espérant que ces reclus voudraient bien les abriter dans leurs cachettes mais les nécrarques les rejetèrent, eux aussi, craignant de devenir la cible des autres lignées et de subir une annihilation semblable. Les stryges finirent par être si terrorisés à l'idée d'être découverts et exterminés qu'ils furent contraints de chercher refuge dans des endroits sombres et secrets, loin de toute civilisation et de l'humanité, ne se nourrissant que sur les indigents, les ermites, les lépreux et les goules, ou plus ordinairement encore sur la vermine et ceux qui étaient déjà morts. En l'espace d'un siècle, le grand royaume du Strigos n'était plus qu'un souvenir et ses princes autrefois si majestueux n'étaient plus que des chiens jappant, se cachant dans les ombres, réduits à chaparder des rebuts.

Quatre cents ans plus tard, la honte de cette situation étant devenue trop insupportable pour Vorag Croc-Sanglant, qui devait plus tard être appelé le Roi des Goules, celui-ci rassembla une armée de goules et entreprit de rebâtir le royaume perdu. Il réussit à édifier une nouvelle capitale très loin dans la plaine des Os, mais sa fureur était alors dirigée contre les peaux-vertes plutôt que contre ses cousins



vampires. Une fois encore, le combat contre ces hordes furieuses se révéla meurtrier, pour lui comme pour ses espérances et son empire s'effondra, comme le Strigos avant lui.

Pourtant, la tentative de Vorag reste une source d'inspiration pour les stryges. Ils rêvent toujours de rebâtir leur grand empire vampire et ont beaucoup appris des erreurs de Vorag. Ils voudraient également se venger de leurs cousins pour les siècles d'avilissement et de trahison qui provoquèrent leur chute. Les autres lignées ont la folie de penser que les stryges sont finis parce qu'ils se cachent ou qu'ils dorment. Mais dans les ombres, l'ambition brille d'un éclat plus vif et les forces se renouvellent dans le sommeil. Ayant baissé leur garde, les autres lignées n'auront aucune défense lorsque les vampires strigois se lèveront à nouveau… et ils le feront, sans le moindre doute.

Société et attitude



Les stryges sont solitaires par nature, ce qui signifie qu'il n'existe pas de société stryge en tant que telle. Cependant, aucun d'eux n'a oublié les usages du temps de Mourkain et leurs coutumes répondent à un certain sens de la tradition et de l'histoire. Les stryges n'ont pas oublié leurs anciennes existences de rois et de princes ; ils continuent d'agir comme tels, même si à l'heure actuelle ils sont clairement dans un interrègne.

Leurs cours ténébreuses et leurs manières royales ont à l'évidence été quelque peu transformées par leurs conditions de vie et par les déformations physiques qui en font les grotesques parodies de ce qu'ils furent autrefois. Leurs courtisans et serviteurs sont aujourd'hui des revenants dépourvus d'entendement ou des esprits plongés dans la folie ; leurs palais sont des cryptes souterraines ou des cimetières à moitié envahis par la fange. Leur peuple se compose uniquement de goules bestiales, répugnantes de saleté. Pourtant, ils prennent leur souveraineté très au sérieux et exigent de leurs sujets une loyauté absolue et une déférence appropriée. Ils leur offrent en retour une administration scrupuleuse en tant que seigneurs protecteurs et gardiens de la loi et punissent sans tarder ceux qui osent pénétrer sur leurs terres sans y avoir été invités. Naturellement, certains se montrent plus négligents que d'autres dans l'accomplissement de leurs devoirs.

De la même façon que leurs habitudes sont ancrées dans le passé, leurs souvenirs et leurs modes de pensée le sont également. De nombreux stryges, ayant perdu toute énergie pour lutter afin de revenir au pouvoir, se laissent glisser dans une grandiose rêverie alimentée par le souvenir de leurs gloires passées. Ils revivent les anciennes batailles et les célébrations, se parent de leurs titres d'antan et obéissent à des principes aristocratiques archaïques oubliés depuis des lustres. Certains d'entre eux ont été si profondément poussés à la folie par le désespoir qu'ils ne savent plus différencier le présent du passé : ils portent des guenilles de grosse toile en imaginant qu'il s'agit de leurs beaux atours seigneuriaux ou tiennent de longues conversations avec des amis morts depuis bien longtemps. Pour d'autres, la seule échappatoire réside dans les songes ; ils dorment quasiment en permanence, rêvant des beaux jours du passé ou de ceux qui sont à venir.

Chez certains, la folie prend une forme plus dangereuse et plus extériorisée. Yudas le Roi des Ombres est devenu la terreur du Wissenland lorsque sa folie lui a fait voir le visage de sa femme infidèle dans celui de chaque jeune fille de la contrée. Urzen l'Implacable se remémore toujours son ancienne carrière militaire et passe ses nuits à faire exécuter des manœuvres complexes à son armée de goules et de zombies, bien que ces créatures dépourvues d'intelligence ne puissent agir sans qu'il les contrôle entièrement.

Néanmoins, tous les stryges ne se perdent pas dans une rêverie sans fin ; certains d'entre eux utilisent les souvenirs de ce qu'ils possédaient et leur désir de vengeance pour alimenter leurs grands projets et se lancer dans l'action. Pour d'autres, ce désir se cristallise en une résolution glaciale et terrible qui au fil des siècles s'endurcit en une volonté bien supérieure à celle de toute autre créature. Quelle que soit leur disposition d'esprit, tous les stryges sont dangereux.

Comme tous les vampires, ils considèrent comme un droit leur capacité à dominer tous les êtres inférieurs et à s'en nourrir et ils sont tout aussi ombrageux que leurs cousins lorsque quelque chose vient se mettre en travers de cet ordre naturel. Un vampire strigoi endormi depuis plus d'un siècle peut paraître une proie facile aux yeux d'un pilleur de tombes ou d'un chasseur de vampires, mais il est capable de s'éveiller en une fraction de seconde et sa fureur devant une telle intrusion sera forcément terrifiante. Ils ne disposent peut-être pas des innombrables armées des von Carstein et ne peuvent égaler la valeur martiale des Dragons de Sang, mais les stryges ne sont pas moins redoutables que leurs cousins.

Ushoran ne pouvait peut-être pas égaler Vashanesh en tant que chef et il lui manquait sans doute l'habileté d'Abhorash mais, même quand il n'était encore qu'un mortel, il était déjà incroyablement vigoureux. Par son sang, ses rejetons ont hérité de sa puissance physique et l'ont renforcée par leur nature vampirique. Chacun d'eux est une machine à tuer aux muscles noueux, d'une force inconcevable. Les Dragons de Sang eux-mêmes ont appris à craindre la force des stryges ; ils savent qu'à la moindre erreur, si ces puissantes mains griffues parviennent à se refermer sur leur cou, leur non-vie peut se terminer en un instant. Les stryges tirent une immense fierté de leur force herculéenne et considèrent qu'elle est le signe de leur véritable place au sein du monde des vampires : le plus fort devrait être au sommet de la hiérarchie. En outre, ils ont d'autres qualités qui leur sont propres… mais ils les payent très cher.

Le mode de vie qui les contraint à se cacher dans les plus sombres recoins du monde les a également forcés à se retrancher au plus profond de l'obscurité de leur propre nature. Plus ils se réfugient dans les ténèbres et les entrailles de la terre, plus ils ressemblent à des ombres et à des bêtes. Ils ont perdu toute prétention à un semblant d'humanité, ne conservant que la faim dévorante du vampire et la pure essence du prédateur, modelant leur chair afin de devenir de meilleurs chasseurs, de meilleurs tueurs et de se nourrir au mieux. Leurs corps se sont courbés et repliés, leurs griffes sont devenues plus dures et plus acérées que des pointes d'acier, leurs crocs ont poussé pour devenir plus mortels encore. Les plus contrefaits marchent à quatre pattes, sur des jambes torses, l'échine tordue et parsemée de pointes. Leurs oreilles s'allongent et deviennent pointues comme celles des chauves-souris et leurs bouches se déforment en un mufle allongé comme celui d'un loup démoniaque. Au fil du temps, ils finissent par ne plus avoir un seul trait qui puisse évoquer l'humanité ; ils deviennent d'abominables créatures issues des cauchemars les plus épouvantables.

Finalement, leur esprit glisse sur la même pente et ils oublient lentement leurs illusions de grandeur aristocratique jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus rien d'autre que le vague souvenir d'un pouvoir absolu et la rage sans limite de l'avoir perdu. Pourtant, même à ce stade, ce ne sont pas des bêtes dépourvues d'intelligence ou d'esprit ; tous les vampires sont des créatures princières et aucune dégénérescence physique n'y pourra jamais rien changer. Même lorsqu'ils ragent, bavant et hurlant, ils restent les maîtres de leur cour, aussi aliénés qu'ils soient, et conservent le sentiment de leur fierté et de leur noblesse, si dévoyées soient-elles. Jusqu'à la fin, un vampire strigoi reste un seigneur.

Alimentation et reproduction

Les stryges sont rejetés par tous les autres vampires et les lahmianes ont des agents dans presque toutes les villes et les cités. Les humains ne savent pas garder un secret, particulièrement lorsqu'ils ont été choisis pour satisfaire les appétits d'un vampire, et ceux qui se font saigner à blanc n'échappent pas à l'attention des répurgateurs. C'est ainsi qu'il est extrêmement difficile à un stryge de se nourrir discrètement des vivants ou de se cacher parmi eux très longtemps. La seule exception à cette règle est constituée par les nomades de l'ancienne Strigos. Après avoir perdu leur royaume, les derniers rescapés du peuple d'Ushoran se sont vus réduits à errer dans le Vieux Monde, craints et haïs de tous à cause de leur passé trop lié aux vampires.



Comme ils sont isolés, chassés des communautés humaines, les ponctions effectuées par les stryges sur ces populations errantes passent inaperçues ; en outre, beaucoup de gens, dans cette peuplade, accueilleraient joyeusement leurs anciens souverains et espèrent qu'ils reviendront. Cependant, un stryge avisé ne reste pas trop longtemps en compagnie des Strigany car ils attirent facilement les répurgateurs, tout autant que les chasseurs de vampires, qui savent que la sinistre réputation de ce peuple est bien souvent basée sur la vérité.

En général, les stryges se contentent de se nourrir sur les morts plutôt que sur les vivants, une habitude qui a malheureusement tendance à les précipiter dans la folie et à leur donner une apparence bestiale. Les morts, contrairement aux vivants, n'attirent guère l'attention lorsqu'on les dérange et si le décès date de moins d'un an, leur sang est suffisamment nutritif pour survivre. Cependant, il a un goût amer et il est froid, ce qui fait que les stryges se nourrissent aussi rarement que possible et n'en retirent aucun plaisir. Les rats et toutes sortes d'autres vermines leur permettent de varier un peu leur régime, mais leur sang va de l'insipide à l'amer. Ceux qui en ont eu de la chance ont pu apprendre à réprimer leur appétit en dormant, par des moyens mentaux ou par l'usage d'autres pouvoirs plus sinistres.

À la différence des autres vampires, les stryges ne sont pas très sociables. Par sécurité, il vaut mieux éviter que les membres de la lignée ne se rencontrent et ne communiquent entre eux. En outre, la plupart des stryges souffrent trop des souvenirs que cela fait remonter à leur mémoire. Les stryges n'accordent généralement jamais le Baiser de Sang à quiconque, excepté dans des occasions tout à fait exceptionnelles. Là encore, le risque d'être découvert est beaucoup trop important et même à leurs âmes noires et immensément cruelles l'idée de condamner qui que ce soit à vivre cette existence paraît insupportable. Toutefois, s'ils ne se reproduisent pas, c'est autant par élitisme que par compassion. Lorsque le Strigos renaîtra de ses cendres, le royaume reviendra en héritage à ceux qui le méritent le plus, ceux qui furent si atrocement spoliés dans le passé. Une personne n'ayant aucun souvenir de cet événement ne pourrait se





CHUTE LIBRE

Le piège était astucieux. Le pont avait l'air solide parce qu'il l'était ; c'était dans les roches du côté opposé que l'on avait creusé, de manière à ce qu'elles se désagrègent et s'effondrent dès qu'il y aurait suffisamment de poids une fois passé le milieu du tablier. Le poids d'un homme seul ne suffisait pas à le déclencher ; c'était un piège conçu pour attraper des caravanes entières de voyageurs, hommes et chevaux, et les précipiter dans le gouffre en dessous, où ils s'écraseraient contre les rochers une centaine de pieds plus bas. De belles prises pour ces ogres mangeurs d'hommes qui avaient sans doute passé énormément de leur temps et utilisé plus encore de ce qui leur servait d'intelligence à créer ce piège.

Le personnage encapuchonné pouvait flairer l'odeur des ogres à présent et, ses idées s'éclaircissant, il entendit leur pas lourd. Chacun faisait deux fois la taille d'un homme par la taille et la corpulence. Chacun des trois tenait une longue massue maculée de sang, presque semblable à un tronc d'arbre, qu'ils maniaient d'une seule main. Ils souriaient largement ; ils se régalaient à l'avance de leur festin et une bave teintée de sang leur dégoulinait des crocs. Il attendit jusqu'à ce qu'ils s'arrêtent, surpris de voir que leur piège n'avait pris qu'un seul homme et c'est alors qu'il leur causa une seconde surprise. Il se leva.

Ce ne fut que lorsqu'il fut dressé de toute sa hauteur qu'il se rendit compte qu'il lui manquait sa main droite et que le moignon de son coude se balançait à son côté, noir et graisseux. Il eut un moment pour maudire les décennies qu'il lui faudrait pour la faire repousser avant que les ogres, revenus de leur surprise, ne se décident à charger la silhouette dissimulée dans son manteau.

Avec leur bêtise ordinaire, ils attaquèrent individuellement. Le premier se rua sur lui à toute vitesse, bramant et abattant sa massue avec une force terrible. Le vampire n'essaya même pas de bloquer le coup. Il fit un pas qui l'amena à l'intérieur de la courbe du mouvement et bondit vers le haut. Ses griffes déchirèrent le cou de l'ogre, mais il savait qu'il n'aurait pas suffisamment de temps pour déchiqueter la chair épaisse et parvenir à l'égorger. En plein bond, ses jambes se tordirent avec un abominable bruit de craquement et ses pieds pourvus de griffes agrippèrent le poignet qui n'avait pas terminé sa descente. La massue s'abattit sur le sol et l'ogre essaya de la relever. C'était une grave erreur car le vampire le maintenait dans ses griffes serrées comme un étau. Le corps de l'ogre bascula en arrière, mais le bras ne suivit pas. À ce moment-là, de toutes ses forces, le vampire frappa le mangeur d'homme à la mâchoire de sa main restante et il fut récompensé par un affreux grincement lorsque l'articulation de l'épaule lâcha et se sépara complètement du cou. L'ogre poussa un rugissement, plus sous l'effet du choc que de la peur, et tomba assis sur le sol en cajolant son bras devenu inutile.

Ayant à présent compris qu'ils n'affrontaient pas un homme, les autres entamèrent une manœuvre d'encerclement. Il bondit en direction de celui de droite, à une telle hauteur que même un ogre avec sa massue ne pouvait l'atteindre, et s'abattit toutes griffes dardées vers le visage de l'énorme monstre. Ses serres osseuses, aussi aiguisées que des lames de dagues, plongèrent dans les yeux de la bête, suivies de doigts décharnés. Sa deuxième victime tomba sur le dos, son cou se brisant sous le poids du grand vampire, mais en vérité, il était déjà mort.

Le dernier des mangeurs d'hommes s'était posté dos à la paroi rocheuse et il le regardait par en dessous, tête baissée. Il étendit les bras devant lui, serrant et desserrant rageusement ses énormes poings, ayant bien relevé sa garde, sa massue prête à accueillir la prochaine attaque. Mais la créature ne se jeta pas sur lui. Au lieu de cela, elle s'enfuit dans l'ombre de la falaise et les premières lueurs de l'aube. L'ogre cligna des paupières, tenant sa position, tournant ses narines frémissantes de gauche et de droite et aussi vers le haut, cherchant la chose qui se déplaçait comme aucun homme qu'il ait jamais vu. C'était rapide, bien sûr, mais il pourrait le flairer avant qu'il ne lui saute dessus et alors il le frapperait en plein vol.

Toujours le dos à la paroi, il mit un peu trop de temps à relever la tête lorsqu'il entendit le bruit au-dessus de lui. Il y eut le petit grattement d'une chute de graviers et un rocher, presque aussi gros que lui, lui réduisit le visage en bouillie.

Quinze mètres plus haut, agrippé à la paroi à-pic, la bête retira ses griffes de la fissure et bondit sur une corniche. Dans sa chute, il s'était cassé le bras ainsi que plusieurs côtes ; un rocher de cette taille et tombant de cette hauteur avait certainement estropié l'ogre. Les peaux-vertes et les oiseaux l'achèveraient et termineraient les restes. Néanmoins, la prudence lui suggérait de descendre et de finir le travail lui-même. C'était bien ce qu'il avait l'intention de faire. Dès qu'il aurait retrouvé sa main.

joindre à leur lignée qu'en démontrant beaucoup de zèle et une incroyable déférence envers la lignée de Strigos.

Tactiques et stratagèmes

Les stryges ne se contentent pas d'attendre, dans l'inaction, le retour de leur gloire passée. Même ceux qui sont perdus dans leur folie ou dans leurs chimères brûlent de retrouver leur ancienne puissance et leur autorité. Les quelques bribes de pouvoir qu'ils peuvent exercer sur des goules ou une poignée de Strigany terrifiés ne sont qu'un pâle substitut de la véritable royauté, tout comme l'eau ne saurait passer pour du vin. Mais comment pourraient-ils espérer faire revivre le grand royaume du Strigos tant qu'ils sont eux-mêmes tellement désespérés et méprisés ?

La réponse réside dans l'exemple de Vorag le Roi des Goules. Il fut le premier de leur lignée à se soulever après le massacre et à essayer de reprendre ce qui leur appartenait autrefois. Bien que ses plans aient échoué, ses méthodes étaient sensées : il rassembla les forces des stryges et les utilisa loin des royaumes des autres vampires, très loin dans les Terres Arides. Les vampires des autres lignées s'accrochent à leur autorité sur les humains, bien plus que ne le font les stryges. Ils se soucient peu des régions où les humains ne veulent ou ne peuvent pas vivre. C'est la raison pour laquelle les stryges ont survécu dans les cimetières, les ruines et les forêts profondes et c'est aussi pour cela que les tentatives de Vorag dans le sud sont passées inaperçues et n'ont pas été empêchées. Si le royaume des vampires strigois doit se relever, ce sera dans des régions comme celles-ci, perdues ou oubliées depuis longtemps.

Chaque château en ruine et chaque cimetière abandonné peut être la forteresse d'un stryge. Tous les marais putrides ou les friches désolées peuvent leur servir de territoire. Là où les terres sont voilées par le brouillard, cachées par de sombres et épaisses forêts, derrière de hautes montagnes, les stryges peuvent s'installer et commencer, une nouvelle fois, à constituer leurs armées en rêvant de reconquérir leur trône. Cependant, une nation entière de stryges devrait s'établir dans un endroit suffisamment éloigné de l'Empire et de ses agents humains. À l'heure actuelle, les Terres Arides présentent la meilleure alternative : elles sont à peu près désertes, dépourvues d'humains et d'autres vampires, et seulement en partie menacée par les peaux-vertes et les ogres. Le fait qu'il s'agisse des anciens territoires du Strigos est également une motivation pour les stryges. Un peu plus au nord, et à peu près aussi dépeuplées, on trouve les Principautés Frontalières ; ces territoires solitaires et ravagés par l'anarchie sont également un terreau fertile pour les stryges ambitieux.

Vorag leur a également démontré quelle force on peut déployer à l'aide d'une armée de goules et ces créatures sont toujours les fantassins et les serviteurs des stryges. La famine est une menace constante dans le Vieux Monde : il suffit d'une mauvaise récolte, d'une catastrophe naturelle ou d'une caravane marchande perdue pour qu'un village tout entier se retrouve sans autre nourriture que l'herbe des champs et les feuilles des arbres. Les soldats et les marins, eux aussi,






sont souvent perdus à des kilomètres de tout approvisionnement, entourés de cadavres. Il est bien plus fréquent que l'on ne pourrait se l'imaginer que ces gens mangent la chair des morts afin de parvenir à survivre, mais une fois que c'est chose faite, le péché corrompt l'âme pour l'éternité et l'homme qui l'a commis finit par devenir un monstre hideux et bestial. Les stryges voient leur propre reflet dans ces créatures, ainsi ils sont nombreux à se montrer protecteurs et compatissants envers leurs abominables serviteurs. Les autres les considèrent comme une force naturelle, comme les rats, les chauves-souris et les cafards qui affluent vers ces créatures de décomposition : utiles mais pas plus dignes de considération que les autres animaux.

Quelle que soit l'approche adoptée par leurs maîtres envers elles, les goules semblent naturellement portées à vénérer les stryges avec ferveur et sans se poser de questions. Certaines font des dizaines de kilomètres pour rechercher un maître, fouillant les endroits les plus secrets, et certaines ressentent même dans leur chair un appel qui les mène droit au but. Rares sont les stryges dont la cour ne comprend aucune goule et ils accueillent toujours de telles fidèles avec joie car elles leur apportent le plus grand des présents : une chance de se nourrir sur un être vivant plutôt que de devoir se contenter du sang séché et amer des morts. Le sang de goule est âcre, comparé à celui d'un humain, mais il est infiniment meilleur que celui des cadavres.

Il serait facile de se contenter de considérer les rois des goules comme les maîtres fous d'une armée de valets tout aussi fous ; les goules procurent aux stryges une provision constante de sang frais ainsi qu'une armée toute prête à les servir. De plus, les goules combattent avec une fureur frénétique égale à celles des tueurs de trolls et leurs adversaires sont généralement plus terrifiés de les affronter qu'ils ne le seraient face à des zombies. Le fait que leur cœur batte encore semble les immuniser contre tous les inconvénients de la nécromancie. Si la magie des stryges devait leur faire défaut, les goules combattraient encore.

Les stryges ont bien d'autres serviteurs, évidemment. Comme tous les vampires, ce sont des nécromanciens nés et leurs cryptes sont emplies de morts-vivants qu'ils peuvent invoquer à volonté s'ils ont besoin de défendre leur lieu de repos. Ils apprécient particulièrement les apparitions ; là encore, ils se reconnaissent dans ces créatures inconsolables et animées d'un perpétuel désir de revanche. Les revenants sont également des suivants tout à fait convenables ; les stryges considèrent d'un œil très approbateur leur sens de l'histoire et de la propriété ainsi que l'inébranlable détermination qu'ils mettent à servir leurs suzerains.

Mais l'arme la plus puissante des stryges, c'est tout simplement eux-mêmes. Ils n'ont aucun besoin de magie, d'habileté à l'escrime, d'armées ou de subterfuges politiques. À eux seuls, ils sont parfaitement capables d'écraser n'importe quel opposant. Ce sont des monstres d'une taille gigantesque, aux muscles hypertrophiés, dont la chair corrompue est devenue si résistante qu'il est pratiquement impossible de la percer ou de la détruire et leurs bras sont suffisamment puissants pour déchirer un ogre en deux. Malgré leur taille, ils sont capables de se déplacer si rapidement que l'œil ne peut les suivre, de grimper sur quasiment n'importe quelle surface à une vitesse incroyable et d'utiliser leurs formes de chauve-souris ou de rat pour franchir tous les obstacles. Leur âme est animée d'une haine absolue, dépassant tout ce qu'il est possible d'imaginer et un palpitant désir de destruction. Ce sont des créatures de cauchemar dont la nature abominable ne se dissimule sous aucune apparence humaine. Voir un stryge, c'est voir l'image véritable de la mort dans toute sa gloire terrifiante. Il est bien souvent arrivé que les stryges n'aient même pas besoin d'utiliser leur force car leur seule apparition suffit à figer le cœur de bien des hommes aussi forts que braves. Particulièrement en raison du fait que leur apparence surprend bien souvent ceux qui les voient car ils dorment si longtemps que les mortels, et même les immortels, les oublient tout simplement ou s'imaginent qu'ils ne représentent plus aucun danger. C'est une grave erreur, mais bien peu de leurs adversaires parviennent à survivre suffisamment longtemps pour regretter de l'avoir commise.

Voici le mode vie que les stryges sont obligés d'adopter ; ils sont contraints de vivre dans les ténèbres, ne pouvant exercer leur souve-



L'UNTERNEHMUNG

Lorsque le capitaine Schluter, commandant de l'Unternehmung, prit à bord deux marins strigany, il refusa d'écouter les ridicules commérages de ses matelots superstitieux. Les Strigany étaient travailleurs et ils savaient se débrouiller sur un bateau comme s'ils étaient nés dessus. Toutes les absurdités que racontaient les hommes qui les accusaient d'être en cheville avec les puissances des ténèbres, c'étaient vraiment des balivernes. Et puis la nourriture commença à se gâter. Toutes les provisions du bord étaient avariées et ils étaient à des semaines de la côte. Les estomacs de l'équipage commencèrent à gronder et les hommes en firent autant. La mutinerie était inévitable et c'étaient les Strigany, ces braves gars, qui étaient les meneurs.

La première chose qu'ils firent fut d'attraper le capitaine et les membres d'équipage qui lui étaient encore loyaux et de les mettre aux fers. La seconde fut de les en tirer un à un pour les faire cuire afin de remplacer les vivres devenus inconsommables. L'Unternehmung *continua à naviguer pendant des semaines sans voir le moindre signe d'une terre à l'horizon. Les prisonniers étaient dévorés, les uns après les autres, mais à chaque fois qu'une nouvelle victime était choisie pour finir dans la marmite, les hommes étaient plus affamés. Cette faim était comme une chose vivante qui leur rongeait les entrailles et soufflait de noires pensées dans leurs cerveaux malades.*

*Lorsque Nanosh de Strigos sortit finalement du cercueil empli de terre sépulcrale entreposé dans la cale et se montra, ses serviteurs avaient terminé leur tâche. Chacun des membres survivants de l'*Unternehmung *était devenu une goule insatiable, toute prête à servir son nouveau capitaine avec enthousiasme si cela lui permettait d'obtenir de la viande fraîche. Aujourd'hui Nanosh navigue toujours aux commandes de l'*Unternehmung*, sur une mer de sang, attaquant avec son équipage les navires qu'il croise et les villes côtières et traînant la viande hurlante à bord pour leurs futurs festins. Même les pirates de Sartosa craignent l'*Unternehmung *et son équipage de goules.*

raineté légitime sur les hommes mortels, mais ils ont conservé intactes leur fierté et leur fureur. Ils prennent ce qu'ils savent être leur dû et écrasent ceux qui font l'erreur de les croire faibles. Bien qu'ils soient obligés de se cacher, ils refusent de se laisser intimider par les autres lignées. Qu'ils viennent, disent les stryges. Qu'ils s'approchent seulement des ombres, dans le monde où nous faisons notre loi. Qu'ils voient les forces que nous ont données les ténèbres. Laissons-les venir pour découvrir que notre race, soi-disant au bord de l'extinction, a encore suffisamment de forces pour les tuer tous.

Montrons-leur que, comme Ushoran le premier d'entre nous, nous sommes des princes, des rois, des empereurs et des dieux. Que nous ne sommes les boucs émissaires de personne.

Grandes figures des stryges

Les personnalités suivantes font partie des stryges les plus puissants et les plus illustres. Urzen et Gashnag ont tous deux convaincu d'autres stryges de se rallier à leurs bannières mais en général les enfants du sang d'Ushoran restent à l'écart des autres lignées, comme du monde, et les actions de grande envergure de ces deux personnages représentent véritablement l'exception à la règle. Il en existe d'autres qui méritent d'être mentionnés. Yudas le Roi des Ombres continue sa chasse aux jeunes filles, commencée il y a des siècles, et le Wissenland tremble toujours de peur devant son implacable moisson. Sur la vieille route des Nains, le vampire que l'on connaît uniquement sous le nom de Bête des collines de Färlic exige toujours une caravane par mois en guise de tribut. Sous la cité de Miragliano, le prince Rametep passe l'essentiel de son temps à dormir au cœur de son immense et précieuse collection d'objets magiques, mais de tous les pilleurs de tombes qui ont voulu y descendre et troubler son repos, aucun n'en est jamais ressorti.

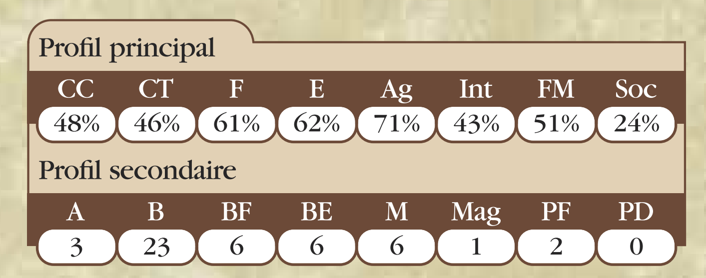
Gashnag, le Prince Noir

On connaît plus d'un vampire strigoi à la tête de son petit royaume, dans les Principautés Frontalières, mais le plus célèbre de tous est Gashnag. Fils des ténèbres de Vorag, Gashnag est bien décidé à ne pas commettre les mêmes erreurs que son père. Il s'est lentement élevé vers son actuelle notoriété et il a emprunté aux lahmianes le talent de la manipulation subtile. Résistant au désir, si commun chez les membres de sa lignée, d'être vénéré comme un dieu, il a préféré se donner un nouveau rôle : celui de héros romantique. Il a engagé des bardes et des conteurs pour répandre la rumeur qu'il est victime d'une terrible malédiction qui lui donne un aspect bestial et sauvage, mais qu'il était autrefois un homme d'une grande beauté. Il se fait appeler le Prince Noir, apparaît la nuit sur les remparts de sa forteresse et ne rencontre jamais personne à part ses conseillers les plus proches, afin d'alimenter le mythe qui l'environne.

Gashnag déchaîne toute sa violence contre les ennemis de son minuscule royaume et ce sont les seules occasions où il apparaît en public, dissimulant sa silhouette hideuse sous un lourd et long manteau lorsqu'il se précipite à la défense de ses frontières ou sort pour rendre la justice. Lorsqu'une bande d'ogres descendus des Montagnes Noires a commencé à s'attaquer aux villages qui se trouvaient sous sa protection, Gashnag s'est immédiatement rendu dans les montagnes, seul. Il en est revenu la nuit suivante, portant une douzaine de têtes embrochées sur une pique qu'il a plantée au milieu de la place de l'un des villages, afin que son peuple sache qu'il était de nouveau en sûreté. La sécurité qui règne dans son petit royaume, jointe aux fables romantiques qui courent sur son dirigeant, a entraîné une augmentation de sa population au cours des dernières années écoulées. Si les choses continuent ainsi, le Prince Noir pourrait fort bien réussir là où son père a échoué et rendre le pouvoir aux stryges… sur une terre bien plus proche de l'Empire.

~ GASHNAG, LE PRINCE NOIR ~

Vampire stryge nouveau-né, ex-soldat



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	46%	61%	62%	71%	43%	51%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	23	6	6	6	1	2	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières), Dissimulation, Équitation, Esquive +10%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel, tiléen), Perception +10%, Sens de la magie, Soins des animaux, Torture

Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclair, Sur ses gardes

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (carrure de titan, malédiction des vampires, masse monstrueuse, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes : crocs, griffes, arme à deux mains (épée à deux mains)

Dotations : aura de mystère, long manteau à capuchon, gants, masque, destrier avec sa selle et son harnachement, rose rouge

Urzen l'Implacable

Certains parmi les stryges choisissent une approche plus traditionnelle, mais avec un objectif qui n'est pas si conventionnel que cela. Suivant l'exemple de Vorag, Urzen l'Implacable a rassemblé une grande armée de goules qui campe à présent autour de sa forteresse



en ruine dans les profondeurs de la forêt des Ombres. Ses agents parcourent les cimetières de l'Empire où ils recrutent toutes les goules qu'ils rencontrent et ordonnent aux zombies de les suivre jusqu'à leur grand point de ralliement. Chaque jour qui passe, son armée devient plus imposante et Urzen, en général avisé, les entraîne sans relâche toutes les nuits.

En réalité, Urzen n'a pas constitué une telle armée pour s'en prendre à l'Empire. Il a l'intention d'attaquer le Pinacle d'Argent afin de prendre sa revanche sur la reine Neferata elle-même. Urzen était le conseiller militaire principal d'Ushoran et voilà plus de trois mille ans qu'il rêve de réparer le tort qui fut fait à son seigneur et maître. La seule chose qui pourrait faire échouer son projet serait que les lahmianes le découvrent et lancent leurs séides humains à l'assaut avant qu'il ne soit prêt à attaquer de toute la puissance de son armée. Pour éviter cela, Urzen a ordonné à ses serviteurs mortels de faire tout ce qu'ils peuvent pour assister les chasseurs de vampires en les guidant vers les repaires des vampires, en leur indiquant les caches où l'on peut trouver de puissantes armes magiques, en les informant des points faibles de certains vampires, tout en prenant toutes les précautions pour que son implication ne soit jamais découverte et en faisant en sorte que les chasseurs ne s'attaquent qu'aux lahmianes.

~ URZEN L'IMPLACABLE ~

Comte vampire stryge, ex-Vampire nouveau-né, ex-Hors-la-loi

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	40%	58%	69%	79%	50%	60%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	25	5	6	6	1	5	0

Compétences : Braconnage, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Principautés Frontalières), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Esquive +10%, Équitation, Escalade, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel, tiléen), Perception +10%, Pistage, Sens de la magie, Torture

Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie, Grand voyageur, Menaçant, Réflexes éclair, Sang-froid, Sixième sens



Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (carrure de titan, malédiction des vampires, masse monstrueuse, nécromancien né, transformation en chauve-souris, transformation en loup, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Griffes déchirantes :* les armes naturelles d'Urzen ont l'attribut percutante.

Armure (lourde) : chemise de mailles, jambières de mailles, plastron, casque (tête 2, bras 2, corps 5, jambes 2)

Armes : crocs, griffes, bouclier, épée

Dotations : armée de goules, cauchemar

Idées d'aventures



Toutes les suggestions suivantes constituent d'excellents points de départ pour des aventures où les stryges tiendront une place prédominante.

Le treizième homme

Selon une légende, la Bête des collines de Färlic dévore les groupes de voyageurs qui empruntent la vieille route des Nains, sauf si le groupe comporte treize personnes. Les PJ sont embauchés pour compléter les rangs d'une caravane marchande de manière à atteindre ce nombre. Évidemment, il ne s'agit que d'une superstition et la Bête attaque quand même, en utilisant d'abord ses goules pour affoler les chevaux et les faire fuir vers l'intérieur de son domaine. Les membres de la caravane se retrouvent très loin de la route, ne sachant trop où ils se trouvent et très conscients que quelque chose les pourchasse. La Bête les cueille un à un, attaquant par la voie des airs et prenant la fuite à tire-d'aile, s'amusant de leur terreur à mesure que leur nombre diminue. Y aura-t-il des survivants au matin ?

Les limiers d'Urzen

Les aventuriers reçoivent un message anonyme les informant que l'un des membres du conseil de la ville est en réalité une lahmiane déguisée. Après une enquête approfondie mais très discrète, ils découvrent son identité et font appel aux répurgateurs. Il est évident que ce message venait d'Urzen, toujours très désireux de découvrir sous quels masques se dissimulent ses anciennes ennemies. L'un de ses émissaires fantomatiques suit les PJ et fait son rapport immédiatement. Cependant, la lahmiane sait qui les a envoyés et elle négocie avec eux afin qu'ils l'aident, en leur parlant du bien qu'elle a fait pour la cité et en leur dévoilant la nature monstrueuse d'Urzen et ses plans pour la conquête du monde, des plans qu'elle est seule à pouvoir anéantir. Lorsque les agents du roi des goules arrivent pour terminer la tâche, les PJ vont-ils tenter de protéger cette belle dame à l'air tellement innocent ou vont-ils laisser la vengeance suivre son cours ?

L'ennemi de mon ennemi

Lorsqu'une petite ville isolée de l'Averland est victime d'une série d'attaques brutales de la part d'une bande de peaux-vertes, les PJ sont embauchés pour protéger la communauté. Au cours de leurs patrouilles, ils rencontrent des réfugiés venus d'autres villages qui leur apprennent qu'ils ont subi des attaques semblables. Il semble que la région tout entière soit sous la menace des orques. Les choses prennent un tour étrange lorsqu'un cavalier arrive en ville, mourant. Il transporte un objet enveloppé d'un tissu crasseux. Juste avant de rendre l'âme, il supplie les PJ de détruire l'objet de peur « qu'Il » ne vienne pour le reprendre et ne massacre la communauté tout entière.

Il se trouve que cet homme, un pilleur de tombes pas très malin, est entré par mégarde dans une crypte qu'il aurait mieux fait d'éviter, dans les Principautés Frontalières. Il s'agissait du repaire d'un stryge, mais avant d'avoir réalisé son erreur il avait déjà emporté quelques trésors. La nuit suivante, à son réveil, le vampire s'est mis dans une fureur noire et il a immédiatement fait fouiller les environs, à la recherche du voleur. Dans ses recherches, il a semé le trouble dans une tribu de peaux-vertes qui se sont enfuies, épouvantées par la colère du vampire. Délogées de leurs terrains de chasse habituels, les peaux-vertes ont erré au hasard jusqu'à pénétrer dans l'Empire où elles sèment à présent la dévastation. La seule manière de ramener le calme serait de restituer les objets volés au vampire et, avec un peu de chance, d'obtenir son aide afin de repousser la marée verte.

LES VON CARSTEIN : PRINCES DES TÉNÈBRES

On dit que la grande histoire se fait par la main de grands hommes et femmes. C'est certainement exact si l'on considère les vampires, mais aucun d'entre eux n'a écrit cette histoire avec autant d'audace ni dans une telle débauche de sang que les von Carstein. Ce sont des êtres aux passions démesurées et aux ambitions illimitées, dont les désirs les plus anodins peuvent modeler le destin de nations entières. Leur lignée est la plus grande de toutes… et ils sont les plus grands ennemis de l'humanité. Craignez-les ou mourez.

Histoire

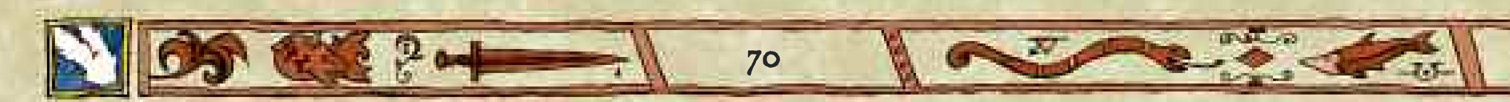


Lahmizzar était le roi de Lahmia qui mena la première révolution contre Nagash. Le fils de Lahmizzar, Lahmizzash, réussit finalement à chasser Nagash de ses terres et il eut une fille, Neferatem, qui devait plus tard devenir Neferata, la mortelle beauté. Après le décès de la mère de Neferatem, Lahmizzash épousa une autre femme, une beauté célèbre du nom de Nefarazi, qui descendait en droite ligne du grand Nagash. Le fils de Lahmizzash et Nefarazi, Nalakhazar, eut à son tour un fils, Lahkashaz, qui gouverna Khemri jusqu'à sa destitution par l'usurpateur, le général Setep. Tout le monde pensait que la lignée s'était arrêtée là, car Setep avait massacré tous les résidents du palais.

Mais Lahkashaz avait eu un fils de l'une de ses concubines, un jeune homme vigoureux et fort grand auquel il avait donné le nom de Vashanesh. Ce garçon possédait toute la noblesse de Lahmizzar, le génie stratégique de Lahmizzash et dans son sang courait l'autorité de Neferata et la force et les facultés de récupération de Nagash. Vashanesh échappa à l'extermination ordonnée par Setep et se fit passer pendant un temps pour un loyal soldat, mais il finit par se rendre à Lahmia. Il savait que le peuple de Khemri soutenait la rébellion de Setep parce qu'il ne pouvait supporter que son roi demeure passif devant la décadence des seigneurs de Lahmia (et les rumeurs de magie noire qui circulaient sur leur compte). Il était bien décidé à découvrir la vérité qui se cachait derrière ces racontars et à trouver des alliés contre l'usurpateur.

Lorsque Vashanesh arriva à la cour de Neferata, il exigea d'être reçu en audience privée par la reine. Ushoran, Prince des Masques, s'avança et se moqua de son arrogance mais Vashanesh se contenta de l'ignorer et continua à avancer. Abhorash, le grand guerrier, s'avança à son tour et lui mit sa lame sous la gorge, mais Vashanesh n'eut même pas un battement de paupières. Les yeux toujours fixés sur Neferata, il repoussa simplement de la main la lame d'Abhorash. Alors, d'un geste, elle congédia toute sa cour, y compris W'soran, celui de ses conseillers qu'elle estimait le plus. En tête-à-tête, Vashanesh lui dit tout ce qu'il savait des projets de Setep et elle lui confessa la vérité

> *« Je l'ai aimé dès l'instant où je l'ai rencontré. Il y avait quelque chose en lui… dans ses yeux, son maintien, comme s'il était plus qu'humain… même quand il n'était encore qu'un mortel. »*
>
> —La reine Neferata parlant de Vashanesh



LES ORIGINES DU NOM

Les érudits, mortels ou vampires, n'ont trouvé aucune explication du choix du nom de von Carstein. Il n'existe pas, et il n'a jamais existé, de village, de ville ou de province portant le nom de Carstein dans le Vieux Monde, qui aurait pu se trouver naturellement à l'origine de ce patronyme. On n'en trouve pas non plus la moindre trace dans les annales, avant l'apparition de Vlad. Il semblerait que ce nom ait été inventé par le prince lui-même. À l'évidence, il avait pour lui une puissante signification mais toute chance de la découvrir a disparu avec Vlad lors de sa destruction.

CINQ FRÈRES

Wilhelmina von Garrick, magister-veilleur de l'Ordre d'Améthyste, a découvert la véritable envergure des nouveaux plans conçus par Mannfred pour attaquer l'Empire et elle sait que celui-ci est bien loin d'être capable d'y résister. L'Empire a besoin de temps pour restaurer ses défenses et étudier les moyens de résister à la nécromancie. Selon son point de vue, la meilleure manière de gagner du temps serait d'utiliser les penchants naturels des von Carstein contre eux. Wilhelmina a l'intention de ramener à la vie les quatre autres rejetons de Vlad, sachant pertinemment qu'ils s'empresseront de se quereller entre eux, ce qui retardera la mise en œuvre des plans de Mannfred. Elle est bien consciente des risques qu'elle prend pour la salubrité de son âme mais elle pense que, tout comme les prêtres de Sigmar ont étudié les œuvres de Nagash pour repousser Mannfred, ces risques en valent la peine étant donné la nature du danger. Certains membres de son ordre recherchent des aventuriers capables de l'arrêter sans provoquer d'incident officiel cependant, elle est persuasive et ses arguments sont sensés. Bien des aventuriers pourraient décider de se joindre à elle dans sa longue quête plutôt que de la combattre.

au sujet de sa cour. Elle promit à Vashanesh de le protéger de Setep s'il voulait l'aider à discipliner sa cour et son armée et lui proposa de régner à ses côtés, ensemble, comme roi et reine. Ils furent mariés le jour même et la nuit suivante Vashanesh but longuement l'Élixir de Vie.

Cependant, même avec l'aide de toute la grande sagesse de Vashanesh et son autorité, les racines de la tyrannie du général Setep étaient profondément ancrées et finalement le nouveau prétendant, Alcadizaar, se présenta devant Lahmia à la tête d'une immense armée composée d'hommes venus de toutes les provinces et cités du Nehekhara. Malgré sa puissance et l'habileté de ses dirigeants, la cité ne pouvait tenir bien longtemps face à une force aussi importante ; elle fut détruite et ses monarques vampires furent obligés de fuir.

En définitive, les sept Premiers-nés arrivèrent à Nagashizzar, ainsi que l'avait prévu Nagash. Il vit immédiatement que Vashanesh était le plus grand d'entre eux et Vashanesh comprit qu'il était grandement nécessaire d'exercer un contrôle sur ses frères de sang avant qu'ils ne s'entre-tuent. Ainsi, au grand désappointement des autres, Nagash offrit un anneau à Vashanesh, un anneau qui, lui promit-il, lui accorderait une résurrection instantanée à chaque mort qu'il devrait endurer ainsi que le pouvoir d'exercer son contrôle sur les autres vampires. En retour, Nagash exigea de tous les vampires qu'ils lui jurent une loyauté pleine et entière faute de laquelle il les maudirait pour l'éternité.

Bien sûr, c'était un piège. L'anneau contraignit Vashanesh à se soumettre à la volonté de Nagash et, à travers lui, tous ses cousins furent mis en esclavage par le nécromancien. Nagash accorda de nouveaux pouvoirs aux vampires et des visions qui leur permirent de vaincre Alcadizaar, mais il leur apparut vite évident qu'il se moquait éperdument de leurs combats ou de leurs objectifs. Vashanesh maudit alors le nom de Nagash et déclara qu'il refusait de se soumettre plus longtemps à la volonté de quiconque. Il conçut alors un stratagème destiné à rompre le lien. En pleine bataille, il défia Alcadizaar en duel. Le roi de Khemri était loin d'égaler le vampire au combat, mais Vashanesh baissa intentionnellement la garde et se laissa couper la tête par son adversaire. Sa mort brisa l'assujettissement magique et les vampires s'enfuirent aussitôt des terres de Nehekhara. Ils n'échappèrent pas à la malédiction de Nagash, mais ils étaient libres.

On n'entendit plus parler de Vashanesh. Pourtant, il n'était pas mort et, des siècles plus tard, les stryges le retrouvèrent dans sa lointaine forteresse du Kislev. Ensuite, il disparaît à nouveau de toutes les chroniques. Des légendes datant de l'époque de Sigmar laissent penser qu'il a peut-être aidé le Dieu-Roi à vaincre Nagash et d'autres contes semblent l'évoquer, mais aucune de ces histoires n'a été confirmée. La seule certitude, c'est que l'histoire n'a conservé aucun souvenir du genre d'actions décisives qui étaient si caractéristiques de ce grand homme lorsqu'il gouvernait encore Lahmia. Finalement, toute trace de Vashanesh disparaît.

Deux mille ans après la trahison de Nagash apparut en Sylvanie un personnage qui se faisait appeler prince Vladimir von Carstein et prétendait être l'héritier de Vashanesh. Pour quelques-uns, ce fut évident : il s'agissait indubitablement de Vashanesh sous une nouvelle identité. D'autres affirmèrent qu'ils lui trouvaient quelque chose de bien différent, quelque chose qui le différenciait grandement du Vashanesh qu'ils avaient connu. Pour sa part, le prince Vladimir ne voulut jamais s'exprimer sur son passé ou utiliser d'autre nom. S'il avait un jour été Vashanesh, il ne l'était certainement plus.

Sa première action fut d'aider Vanhel à maîtriser l'art de la nécromancie. Ensemble, ils levèrent une gigantesque armée de morts-vivants afin de repousser la menace skaven ; ensuite, Vlad disparut une nouvelle fois. Au cours des siècles suivants, on le voit



PETIT GUIDE DE PRONONCIATION

Loin de la Sylvanie, les érudits du Reikland n'ont jamais vu ce nom qu'écrit et il existe une certaine confusion au sujet de sa prononciation exacte. Pour les membres de la famille, il n'y a aucune confusion possible : le a est court, comme dans « bar », le r est légèrement roulé, le s évoque un peu le zh kislevite et la dernière syllabe rime avec « Schleswig-Holstein ». Il s'agit là d'une question de fierté familiale et on a déjà vu des von Carstein écorcher la langue de gens qui avaient osé faire rimer la dernière syllabe de leur nom avec « bobine ».

LE NOM DE LA FAMILLE

Notez qu'il existe des nobles du nom de von Carstein qui ne sont pas des vampires (cf. **Chapitre VI : Terre natale**, pour plus de détails) et que, de la même façon, certains vampires de cette lignée n'ont pas conservé leur nom. Cela peut arriver lorsqu'ils appartiennent déjà une autre grande famille de Sylvanie ou parfois simplement parce qu'ils ne sont pas encore considérés comme dignes de porter ce nom fameux entre tous et doivent attendre pour cela d'avoir accompli un exploit digne de renom. Quoi qu'il en soit, ces vampires sont tout de même considérés comme des membres de la lignée von Carstein et ne doivent pas oublier où se trouve leur véritable allégeance.

faire quelques apparitions sporadiques dans les annales de cette province malsaine, mais ce n'est que lors de cette nuit fatidique de 1797 qu'il reprend réellement un rôle capital dans le destin des nations. Son mariage avec Isabella marque le début d'une stratégie qui devait plonger le Vieux Monde dans une guerre dévastatrice durant cent vingt années, une guerre qui coûta la vie d'innombrables habitants du Vieux Monde, qui sapa les forces de l'Empire et qui ne fut gagnée qu'au prix de terribles sacrifices et grâce à une chance étonnante. Les chroniques de ces guerres ont été racontées moult fois, en d'autres endroits, et nous ne les répéterons pas ici.

Finalement, Vlad trouva la mort et ses rêves le suivirent dans la tombe. Tous ses rejetons furent détruits les uns après les autres, soit de leurs propres mains, soit par les braves soldats de l'Empire : Fritz, Hans, Pieter, Konrad toujours assoiffé de sang et, pour finir, même le rusé Mannfred. Mais d'innombrables autres membres de sa lignée ont survécu pour continuer comme par le passé et leur impact sur la Sylvanie ne saurait être effacé. Par leurs actions, ils ont modifié le monde de manière irréversible et lorsque Mannfred fut ramené à la vie, il fut accueilli à bras ouverts par la Sylvanie, aussi prête qu'avant à soutenir ses grands projets de domination et de conquête. Une fois encore, les von Carstein sont de retour et leur volonté fera loi.

Société et attitude

Le lignage de la famille von Carstein remonte à la fondation de l'Empire. Cette ancienne famille ne se compare à aucune autre et voilà bien longtemps qu'elle gouverne les terres de Sylvanie, avec des résultats inégaux. Malgré tout ce qui se murmure à leur sujet et les rumeurs relatives à leur nature ténébreuse et à leur personnalité impie, la population de la province se montre relativement satisfaite et la plupart de leurs sujets ne les considèrent pas autrement que les paysans des autres provinces ne regardent leur noblesse. Bien que peu d'entre eux en aient la certitude, la plupart soupçonnent les von Carstein de cacher un terrible secret : ce sont des vampires.

Ce sont sans conteste les plus célèbres de tous les vampires nobles, mais ils sont loin d'être les seuls morts-vivants dans la noblesse. Partout dans le Vieux Monde, d'autres familles d'aristocrates dissimulent la même malédiction (ou bénédiction), mais leurs membres ne sont généralement pas assez nombreux ou bien elles ne possèdent pas la subtilité qu'il faut pour survivre plus d'une génération avant qu'un répurgateur ne décide de leur rendre une petite visite. Ce sont leur force, leur persévérance et les mythes qui les environnent qui placent les von Carstein au-dessus de la noblesse vampirique ordinaire et leur assurent leur position enviée de vampires les plus redoutables et les plus redoutés du monde de Warhammer.

De nombreux nobles sont fermement convaincus du fondement du concept de noblesse héréditaire, dans son sens le plus littéral et le plus extrême. En d'autres termes, la noblesse est transmise par le sang. Les classes supérieures sont au-dessus des classes inférieures pour l'excellente raison qu'elles sont les seules à avoir les qualités nécessaires pour gouverner et ces qualités ne se transmettent que par le sang. Les von Carstein ne font pas exception à cette règle.

Cependant, les von Carstein n'appliquent pas seulement cette théorie aux terres de Sylvanie ou à leurs vassaux. Ils pensent qu'elle s'applique au monde entier et à tout ce qui s'y trouve. En vérité, tous les von Carstein partagent l'opinion qu'ils sont nés pour régner et que tous ceux qui ne font pas partie de leur lignée sont nés pour se prosterner à leurs pieds.

Ils sont tous, jusqu'aux derniers, bouffis d'orgueil, arrogants et mégalomanes, bien que l'on puisse se demander s'il est réellement déraisonnable d'être convaincu de sa propre supériorité quand celle-ci a été démontrée par les faits en d'innombrables occasions. Les von Carstein ont naturellement le sens du théâtre et sont des vantards consommés, pourtant ils ont abondamment prouvé, mille et mille fois, que leurs rodomontades n'étaient pas que des paroles vides de sens et qu'ils pouvaient réellement faire tout ce dont ils se vantaient. Prenez garde au von Carstein qui vous promet de vous pourchasser jusqu'aux confins de la terre, car il n'exagère absolument pas et tiendra sa promesse.

Ce n'est pas seulement par fierté familiale. Les von Carstein prennent le renom de leur famille et leurs devoirs seigneuriaux très au sérieux et s'ils jurent d'accomplir quelque chose au nom de leur honneur, ils sont capables de retourner le monde pour tenir parole. Naturellement, c'est là que réside l'une des terribles contradictions des von Carstein. Ils considèrent que leur sang est sacré mais, parce que le sang lui-même suffit à créer un nouveau membre de la famille, ils sont souvent confrontés à des individus qui sont loin de leur faire honneur et qui ridiculisent leur nom. La seule solution qu'ils ont trouvée à ce problème est d'encourager des guerres intestines continuelles de manière à ce que seuls les meilleurs d'entre eux soient autorisés à porter leur illustre nom.

C'est ainsi que les von Carstein consacrent l'essentiel de leur temps aux deux obsessions les plus chères au cœur de toute aristocratie : conspirer les uns contre les autres afin d'améliorer leur statut au sein de la famille et se livrer des guerres ouvertes. Ainsi, le plus souvent, ils guerroient les uns contre les autres, même s'ils préfèrent de beaucoup livrer bataille aux stupides mortels qui refusent encore de reconnaître leur grandeur.

Tous les vampires sont avides de puissance et de domination, mais ils en comprennent rarement la véritable nature ou les moyens de les obtenir. Les von Carstein savent, eux, que dans le Vieux Monde le pouvoir suprême réside dans le contrôle de la terre. En conséquence, ils ne cherchent pas à s'assurer la mainmise de populations ou d'organisations, excepté dans le but d'agrandir leurs territoires. Ils savent aussi que la force est la seule vraie manière de conquérir des territoires et d'en conserver le contrôle. De ce fait, la plupart des von Carstein reçoivent un enseignement qui vise à en faire des généraux autant que des princes. Même les femmes de la lignée étudient la stratégie et la tactique et apprennent à évaluer les coûts et les conditions d'une bataille. Évidemment, nombre d'entre eux se lassent assez vite de cette éducation et y renoncent pour se tourner vers des études plus épicuriennes, mais on connaît peu de pépinières de génies militaires plus fertiles que la famille von Carstein.

Les guerres menées contre les mortels servent également à unifier cette famille agitée de querelles continuelles et à diriger leur violence vers l'extérieur. Ainsi, lorsqu'un chef résolu parvient à prendre la direction de la lignée, il se lance presque toujours dans une sanglante croisade destinée à étendre les frontières de la Sylvanie. S'il est vrai que tous les membres de la lignée ne vivent pas dans cette province, leur sang et leur fortune lui sont irrévocablement liés. Afin de gouverner des domaines, il leur faut des territoires, comme nous l'avons déjà mentionné. La Sylvanie représente une première étape, une base de départ en quelque sorte, où ils peuvent se reposer dans une relative sécurité et conspirer pour que le monde entier devienne un jour leur Sylvanie. Jusqu'à ce jour, et peut-être même quand il sera arrivé, la Sylvanie leur sera aussi chère que leurs propres vies et ils ne consentiront jamais à la céder aux parvenus qui gouvernent le Stirland ni à aucun autre prétendant. La terre, c'est le pouvoir, et si la Sylvanie tombe un jour alors les von Carstein tomberont aussi. Ils sont trop fiers pour se cacher comme les stryges ou les nécrarques. Pour les von Carstein, il n'existe que deux choix possibles : la domination totale ou l'annihilation.

Leur opiniâtreté ne signifie pas qu'ils sont stupides ; ils ne sont pas fous au point de sacrifier une victoire par fierté ou par dépit. Ils ne sont pas consumés par l'obsession de la guerre, comme le sont les Dragons de Sang. La guerre est la source de leur pouvoir, non leur objectif, et il leur reste beaucoup de temps à consacrer à des sujets plus nobles : les arts, la musique, l'histoire, la littérature, les sciences, les quêtes héroïques et les explorations de terres lointaines font partie de leurs distractions préférées, tout comme l'étude de la magie et de la nécromancie. Bien que certains d'entre eux n'aient pas beaucoup de centres d'intérêt ou de pouvoir, seuls les nécrarques obnubilés par l'étude peuvent égaler les plus érudits des von Carstein pour ce qui est de la maîtrise des arts ténébreux.

Les von Carstein prennent également le temps de bâtir leur empire et ne se contentent pas de châteaux aussi magnifiques qu'immenses ; ils s'intéressent à l'amélioration des bâtiments publics, soutiennent leurs paysans et gèrent les questions légales. Ils sont pleinement conscients de la nécessité de préserver leur postérité et ce sont des mécènes extrêmement généreux pour les artistes, les ménestrels et les architectes. Ils donnent des réceptions d'un luxe inouï où ils reçoivent toute l'aristocratie et organisent même des célébrations pour le peuple. Dans certains cas, ces événements sont totalement innocents, ou plutôt uniquement destinés à entretenir la popularité du vampire. Mais en d'autres occasions, ils prennent un aspect plus sinistre. La maison de bains de la comtesse Lavash est une merveille d'ingénierie moderne : le sang frais obtenu par l'action des lames rotatives est automatiquement transporté par des tuyaux qui le gardent chaud jusque dans sa grande baignoire. Le grand festival du Soleil dormant, à Allebrand, est une manifestation où les paysans participent à des épreuves sportives ; ils ignorent en revanche qu'à l'issue de ces épreuves, les gagnants auront l'honneur de constituer le prochain repas de leur seigneur, ce qui permet du même coup d'éliminer les meilleurs guerriers du village. On raconte aux Allebranders que leur seigneur expédie les meilleurs athlètes vers le Reikland où ils doivent combattre pour l'Empereur, mais les paysans commencent à avoir des soupçons devant l'absence des lettres des soi-disant soldats.

On peut sans doute affirmer que le plus connu des événements mondains de ce genre fut la tristement célèbre Danse macabre de 2010. Ayant relancé la mode de se déguiser en macchabées lors de la Geheimnisnacht, Vlad et Isabella invitèrent toute la noblesse de Sylvanie, ainsi que de nombreux aristocrates des régions voisines, à un grand bal masqué au Vanhaldenschlosse. Les von Carstein étant très doués pour présenter les choses selon toutes les règles de la plus exquise bienséance. Ce bal fut considéré par tous comme l'événement social de la décennie et des centaines de nobles affluèrent vers leur château, bien décidés à voir et à être vus. Évidemment, tandis que Vlad déclamait sa grande incantation d'éveil au sommet des remparts, Isabella se rua sur les invités, les massacra et les dévora jusqu'au dernier avec l'aide de ses sbires. La salle de bal fut transformée en un immense charnier où l'on pataugeait jusqu'aux genoux dans les entrailles et le sang. Ce fut un parfait exemple des réceptions des von Carstein, combinant leurs deux plus grands talents : celui de rassembler la haute société et celui d'organiser des massacres de masse.



LE FEU ET L'EAU

Le château était en flammes.

Ils avaient fait les choses à fond. Habilement. Ils avaient vaincu ses gardiens. Ils l'avaient prise par surprise. En utilisant le feu comme un allié, ils l'avaient rabattue dans leur direction et les carreaux d'arbalète aux pointes d'argent avaient mordu dans sa chair. Elle avait eu tort de les attaquer avec autant de fureur ; ils s'y étaient préparés et s'étaient contentés de s'enfuir devant son courroux. Elle en avait écharpé deux, mais ils étaient nombreux et ils l'attendaient. Une demi-douzaine de lames s'étaient abattues sur elle et elle n'avait pas réussi à les éviter toutes. L'argent avait profondément tranché dans sa chair. Sa robe était imbibée de sang, sa belle robe de velours de son sang ! Pour la première fois depuis des siècles, le sang qui coulait dans ses veines, qui était sa vie, s'enfuyait en épuisant son âme. Et pour la première fois depuis des siècles, elle prit la fuite. Elle prit la fuite devant des mortels.

Elle retourna vers l'incendie, s'enveloppant d'épais rideaux pour se protéger des flammèches dévorantes qui léchaient sa robe. Elle empoigna une dague puis la laissa tomber avec un cri aigu ; l'acier incandescent l'avait brûlée jusqu'à l'os. Un tableau enflammé tomba sur le sol et elle vit que sa traîne de rideaux commençait à prendre feu elle aussi. Derrière elle, elle vit les chasseurs, à la porte. Ils s'étaient couvert le nez et la bouche de leurs mouchoirs et pointaient leurs arbalètes dans sa direction. Elle vit scintiller leurs pointes d'argent à la lueur des flammes. Elle leur montra ses crocs puis, d'un grand geste tournoyant, lança son rideau sur eux. Elle entendit le bruit sec des cordes d'arbalètes qui se détendaient et elle sourit en entendant leurs cris et en sentant une odeur de chair brûlée. Puis, dans le même mouvement, elle bondit par la fenêtre.

La rivière était sur le point de geler mais elle atterrit avec une telle violence qu'elle ne sentit pas le froid. L'impact la secoua comme une boule de feu, brûlant chaque terminaison nerveuse, lui écorchant la chair aussi sûrement qu'une dague l'aurait fait. Après cela, le froid glacial lui parut une bénédiction, engourdissant la douleur de ses muscles torturés, ramenant le calme dans ses veines. Seuls ses poumons la brûlaient encore, tandis qu'ils se remplissaient d'eau. Ses poumons et son esprit.

Elle lutta pour remonter à la surface, cracha de l'eau, essaya de nager et échoua. L'eau était son ennemie elle aussi ; à chaque seconde qui passait, elle sapait un peu plus ses forces et elle ne pouvait la combattre. Alors qu'elle coulait à nouveau, elle vit d'autres tueurs qui l'attendaient : les hommes avaient amené une armée. C'étaient seulement des paysans, mais ils étaient armés de torches, de lames et de pieux d'aubépine. Ce n'était qu'une piétaille indisciplinée. Eut-elle été en pleine possession de ses moyens qu'elle les aurait dispersés sans difficulté, mais elle était faible et ils étaient bien dirigés. Même si elle réussissait à remonter sur la rive, ils se jetteraient sur elle comme un troupeau grouillant et ils la tailleraient en pièces avec leurs lames d'argent brûlant. Le souvenir de la souffrance lui revint à l'esprit et elle se laissa emporter par le courant. Emmène-moi, lui dit-elle, emmène-moi très loin. Si elle parvenait à se laisser porter suffisamment loin en aval, elle pourrait échapper à ses bourreaux, se glisser dans la forêt et disparaître.

Mais à mesure que le flot l'emportait, elle sentait ses forces l'abandonner. Elle savait que cela signifiait également la mort, une mort froide, inéluctable. L'eau pesait sur elle comme des chaînes et son sang s'écoulait, se mêlant à la rivière, l'abandonnant, aussi rapide que l'eau qui l'environnait. Elle n'avait plus la force de nager jusqu'à la berge et elle s'en éloignait d'instant en instant. C'était une mort certaine, c'est vrai, mais au moins c'était une mort tranquille, une mort paisible. Ce n'était pas la brûlure de l'argent ni l'épouvantable foule qui vous démembre. Une mort choisie.

La douleur s'estompa. Ses membres lui parurent moins engourdis, comme si le poids de l'eau s'insinuait en elle, devenant une partie d'elle-même. Elle sentit ralentir les battements de son cœur et se remémora la première fois que cela lui était arrivé, lorsqu'elle avait reçu le Baiser de Sang, il y avait tant de siècles de cela. Elle se souvint du bel étranger ténébreux venu du Kislev, de ses bras autour d'elle, dans ses chaudes fourrures, de ses promesses, si excitantes, et du cri d'extase qu'elle avait poussé au contact de ses crocs. Il ne lui avait pas menti ; le don était exquis et elle l'avait éperdument aimé pour le lui avoir offert. Elle avait adoré la force, la vie, l'éternité et tout ce que cela lui avait permis d'obtenir. Tout ce qu'elle avait vu. Durant d'innombrables générations elle avait arpenté le globe, vu dix mille fois le soleil se coucher sur des centaines de cités. Elle avait eu une vie merveilleuse, beaucoup plus belle que tout ce qu'aucun humain pouvait espérer connaître au cours de son existence, bien meilleure que celle de la plupart des vampires. S'il fallait en finir ici, elle n'aurait aucun regret. C'était une mort calme, sereine, c'était comme de plonger dans le sommeil et ne plus jamais se réveiller pour voir une nouvelle nuit étoilée.

Mais cela ne suffisait pas.

L'armée des paysans s'était déployée le long de la berge de la rivière et leurs rangs s'étaient clairsemés ; ils se sentaient plus rassurés, certains que les eaux glacées avaient englouti l'infâme suceuse de sang. Leurs torches n'étaient plus assez nombreuses pour leur permettre de voir le sillage de ses doigts pâles dans les eaux noires. Elle les prit par groupes de deux ou trois, buvant à longues gorgées, reprenant des forces au fur et à mesure. Ses plaies se refermèrent et sa fureur s'épanouit à nouveau, maîtrisée à présent. Elle jubilait. Elle exultait.

Cinquante braves soldats de l'Ostermark moururent cette nuit-là et leur sang se répandit sur l'herbe noire comme de la poix. Et la comtesse, souriante, put contempler un nouveau coucher de soleil.

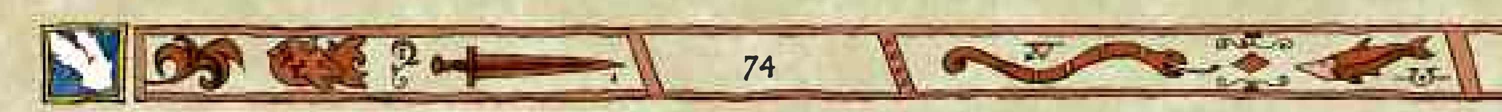
Alimentation et reproduction

La raison pour laquelle les von Carstein désirent tellement posséder des territoires, avec une population pour les entretenir, est qu'ils partagent tous l'aspiration de domestiquer leurs sources de nourriture. Ce n'est pas que la chasse les ennuie – pour la plupart, ils adorent ça – mais ils trouvent insultante l'idée de devoir le faire dans l'ombre, avec mille précautions de peur que la proie ne se retourne contre son prédateur. Il ne leur suffit pas que des hommes meurent pour eux, ils doivent encore mourir comme des moutons.

Les vampires de la lignée von Carstein font tout ce qui est en leur pouvoir pour rappeler aux mortels quelle est leur véritable place en ce monde : celle de l'esclave ou de la nourriture. Ils utilisent la tendance naturelle des humains à se laisser influencer par des figures d'autorité et jouent sur le système féodal et le rôle tenu par la noblesse. Ils sont là pour défendre les terres et les paysans pour fournir la nourriture (dans son sens le plus littéral, en l'occurrence). Ils font également en sorte de rendre la justice rapidement et de démontrer leur puissance de manière éclatante, afin que les mortels soient frappés de terreur et d'admiration respectueuse devant leur force et leur grandeur. Ils entretiennent l'image romantique des nobles comme symboles éclatants de grandeur, intronisés par les dieux du fait de leur supériorité inhérente. Ainsi, le concept de leur nature sanctifiée et supérieure leur permet-il de convaincre les gens du peuple que le fait d'offrir son sang est un très grand honneur, une chance de recevoir la bénédiction de ces dieux parmi les hommes, de partager, ne serait-ce que pour un instant, un reflet de leur gloire.

Trop souvent, cela fonctionne.

Et si cela fonctionne, ce n'est pas seulement parce que l'acte, quasiment indolore, donne à la victime des rêves aussi agréables que ceux que procure la folleracine, combinés au courage que l'on peut trouver dans un verre de bon whisky. Ce n'est pas non plus à cause de l'image illicite ou romantique de la transaction, ni même pour le sombre





savoir ou les avantages politiques que l'on peut en retirer, bien que tout cela fasse partie des corollaires de cette action. Cela fonctionne parce que les humains sont toujours disposés à croire en leur propre infériorité et en la supériorité d'autres créatures meilleures qu'eux-mêmes. Nobles, elfes ou vampire, c'est du pareil au même.

En Sylvanie, parce qu'ils s'y montrent si ouvertement, le culte du vampire est très développé, quelquefois dans son sens le plus littéral comme dans le cas du Wiederauferstanden, le culte des Morts Ressuscités, qui prêche la vénération des von Carstein en tant que dieux. Ils ont également d'autres partisans qui les servent avec ardeur, même si ce n'est pas par conviction religieuse ; il existe des villes, dans l'est de la Sylvanie, dont les habitants se disputent l'honneur d'être saignés et se rassemblent comme des agneaux destinés à la boucherie. Ceux qui sont laissés de côté se consolent en touchant le manteau de leur seigneur ou par quelque autre récompense semblable. Ils peuvent également trouver d'autres moyens de le servir, dans sa maisonnée ou à l'extérieur. Pour ces gens, le simple fait de frotter les planchers d'un grand vampire est un honneur et un privilège ; en outre, s'ils accomplissent leur travail exceptionnellement bien, ils peuvent espérer accéder à d'autres honneurs.

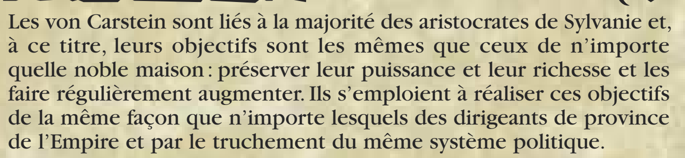
Bien sûr, les choses ne sont pas aussi flagrantes dans toutes les régions de Sylvanie ; bien que l'instinct qui pousse la plupart des gens à se mettre au garde-à-vous soit profondément ancré, une bonne partie de la population n'a tout de même pas oublié quelle était la véritable nature des vampires. Dans ce cas, c'est la peur qui les fait se tenir tranquille. Ces gens vivent depuis si longtemps sous la menace d'une puissance qui leur rappelle constamment son invincibilité qu'ils finissent par céder au désespoir et par se résigner à leur sort. Il y a tout de même, inévitablement, ceux qui possèdent suffisamment de volonté pour résister à leurs prédateurs, mais parmi eux il en existe encore moins qui aient véritablement la force d'entreprendre quoi que ce soit. C'est ainsi que les von Carstein peuvent exploiter leur population, ouvertement, facilement, sans craindre de résistance. Ils sont bien convaincus qu'un jour le monde entier se soumettra de la même façon.

C'est parce qu'ils sont si attachés à la haute image qu'ils veulent donner des nobles vampires qu'ils se montrent tellement sélectifs dans le choix des bénéficiaires du Baiser de Sang. Il ne saurait être question de transmettre le sang des von Carstein à des individus qui se mêlent à la plèbe ou qui seraient incapables de maintenir le niveau d'excellence requis. Un von Carstein doit être d'une arrogance absolue, totalement convaincu de la place prépondérante qui lui revient dans l'ordre de l'univers, ainsi que de celle de sa famille. Si ce n'est pas le cas au moment où il reçoit le baiser, on lui fournira l'instruction nécessaire ; en vérité, les nouveau-nés reçoivent un enseignement qui couvre tous les aspects de leur noble existence, parmi lesquels figurent la stratégie, la manipulation et l'art de conspirer. De la même façon, si un vampire manque à ses devoirs seigneuriaux et à ce que l'on attend de lui en matière de capacités, on lui rappelle (s'il a de la chance) qu'il est tenu de préserver l'honneur de son nom et de sa famille. Et il n'y a qu'un seul avertissement.

La manière la plus simple d'être sûr qu'une personne aura l'éducation requise et le tempérament exigé est de s'assurer qu'elle possède déjà un lien avec la famille von Carstein. En limitant leurs recherches à ceux qui sont de leur sang, les von Carstein ont la certitude de perpétuer leur véritable lignée. Ceux qui désirent entrer dans la lignée sans faire partie de la famille doivent y parvenir par le mariage et ce n'est pas une mince affaire. Comme les plus snobs des aristocrates d'Altdorf, les vampires von Carstein examinent l'histoire familiale d'un candidat à la loupe et peuvent remonter sur des centaines d'années, à la recherche de la moindre goutte de sang roturier ou de comportements déplacés. Naturellement, il est toujours possible de maquiller ou de dissimuler ce genre de choses ; lady Ariette est ainsi parvenue à causer de terribles dommages à la réputation de sa rivale, lady Carlotta, lorsqu'elle l'a encouragée à s'unir à lord Engelmier, un homme apparemment irréprochable, pour révéler ensuite de scandaleuses rumeurs selon lesquelles le grand-père d'Engelmier n'était qu'un petit exploitant agricole.

Il existe cependant des exceptions à cette règle de précaution, car si les nobles sont excentriques par nature, les von Carstein le sont doublement. Les fous furieux ne manquent pas non plus dans leur lignée. On connaît un certain nombre de comtes vampires qui ont transformé des garçons d'écuries ou des soubrettes simplement parce qu'ils les trouvaient avenants, sans parler de leurs animaux favoris, chevaux, chiens ou chats. De tels comportements sont assez mal acceptés (d'autant plus qu'un animal favori peut parfaitement être empaillé ou transformé en zombie), mais on considère que l'excentricité fait partie des privilèges de la noblesse. L'excentricité, lorsqu'elle est vraiment extravagante, peut suffire à faire de vous la coqueluche d'une saison et ainsi relever une réputation : un seul garçon d'écurie fait affront à la famille, mais un harem de cinquante palefreniers est une attraction spectaculaire.

En résumé, quand il s'agit du Baiser de Sang, comme presque tout ce qui compose l'existence de ces riches oisifs, il est nécessaire de respecter les lois de la bienséance… sans oublier que les lois sont faites pour être contournées, si vous êtes suffisamment puissant.



Tactiques et stratagèmes

Les von Carstein sont liés à la majorité des aristocrates de Sylvanie et, à ce titre, leurs objectifs sont les mêmes que ceux de n'importe quelle noble maison : préserver leur puissance et leur richesse et les faire régulièrement augmenter. Ils s'emploient à réaliser ces objectifs de la même façon que n'importe lesquels des dirigeants de province de l'Empire et par le truchement du même système politique.

Mannfred, nouvellement revenu au pouvoir, gouverne actuellement la province et la noblesse lui doit allégeance et assistance. Dans son domaine, les vampires sont au sommet de la hiérarchie, suivis par les membres de la famille von Carstein qui n'ont pas reçu le Baiser de Sang et par les autres nobles, ceux qui ne font pas partie de la famille. Chaque noble verse une taxe foncière et doit fournir des troupes à

son suzerain, dont il reçoit en retour une protection militaire. Évidemment, dans la pratique, les choses se passent rarement aussi facilement que cela.

Si Mannfred détient le pouvoir, c'est uniquement grâce à sa puissance militaire, à son charisme impérieux et à un système complexe d'alliances et de promesses faites aux seigneurs de moindre importance. En réalité, son pouvoir est relativement limité ; si ses égaux, les autres comtes, estiment avoir une bonne raison d'élever une objection contre l'une de ses campagnes, ils peuvent refuser de lui envoyer leurs troupes (et prier pour que Mannfred n'ait pas les effectifs nécessaires pour les écraser séance tenante pour cette insulte). En dépit de sa puissance militaire, Mannfred est contraint de se plier à la politique et d'agir en fonction des soutiens qu'il peut espérer. Heureusement pour lui, tout le monde est en faveur de l'expansion des frontières de la Sylvanie et désire écraser les armées de l'Empire ; c'est un thème récurrent de ses stratégies. Il est également vrai que la plupart des vampires préfèrent éviter de susciter sa colère et qu'ils ne sont pas nombreux à lui envier sa position, avec les dangers et les responsabilités qu'elle entraîne. En conséquence, la plupart se satisfont très bien de lui laisser la gestion des problèmes relatifs à la conquête du Vieux Monde tant que leur place reste assurée au sein du futur royaume.

En dehors de la fourniture de troupes, Mannfred dispose de très peu de moyens de contrôle officiels sur ses subordonnés et il n'existe pas de législation ou d'engagement qui fasse l'unité de la province. Chaque seigneur féodal est donc libre d'agir comme il l'entend sur ses terres et sur les paysans qui en sont les tenanciers ; la seule conséquence réellement importante que puissent avoir ses actes réside dans une légère modification de sa position sociale. Chaque seigneur vampire, ayant tout pouvoir sur une population soumise et terrifiée, est libre d'infliger les traitements les plus cruels et les plus inhabituels à ses gens et de se livrer à l'oppression la plus décadente et la plus complaisante. Ce genre de distractions répétées à l'infini représente souvent l'essentiel des plans machiavéliques de la plupart des vampires von Carstein.

Et leur cruauté remplace souvent leur manque de profondeur de vue. Souvent, ils ne peuvent résister à la tentation d'inventer de nouvelles exigences, toujours plus étranges et plus cruelles, simplement pour voir comment les paysans seront capables de s'en sortir. Le comte Marcellan von Carstein a un jour ordonné aux citoyens de sa ville de ne plus rien manger d'autre que de l'herbe afin d'étudier les effets de ce régime, tandis que lady Carlotta est célèbre pour avoir obligé des maris à exécuter leur propre épouse lorsque celle-ci avait commis le crime de leur donner plus de deux enfants. La raison de cette décision était qu'elle ne voulait pas voir sa ville s'étendre trop rapidement car elle aurait alors menacé son champ de lys favori, qui s'étendait sur le flanc de la colline voisine.

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à oppresser leur population, les objectifs principaux des von Carstein sont, comme nous l'avons déjà mentionné, de guerroyer les uns contre les autres et contre les mortels. Dans les deux cas, leurs motivations sont les mêmes, s'approprier de nouvelles terres, et le processus dévie rarement des thèmes habituels dans ce genre d'exercices. Avant l'ouverture des hostilités proprement dites, on utilise le chantage, la tromperie et la manipulation. Ensuite viennent les vagues de soldats morts-vivants : squelettes, zombies, cavaliers revenants montés sur d'énormes cauchemars et tout ce qui s'ensuit. Lorsqu'ils combattent les uns contre les autres, tout cela se termine souvent par une impasse, étant donné que chaque adversaire renouvelle ses troupes à l'infini, et les vampires sont obligés d'en revenir à des méthodes plus subtiles. Mais contre de fragiles mortels, cette approche directe est souvent terriblement efficace.

C'est une stratégie qui manque de subtilité, mais elle n'en a aucun besoin. Aucune armée mortelle ne peut lutter bien longtemps contre un adversaire dont les troupes ne meurent jamais et s'accroissent à chaque conflit, qu'il soit gagné ou perdu. Si l'armée de Vlad a dû tourner les talons devant Altdorf, c'est simplement à cause de la trahison de l'un de ses propres rejetons. Si Konrad a été vaincu, c'est parce que ses subordonnés ont fini par l'abandonner, lassés de sa démence furieuse. Et si Mannfred a été arrêté lors de sa grande campagne, c'est uniquement parce que le grand théogoniste a accepté de se damner lui-même en utilisant les *Livres de Nagash* ; pourtant, même après cela, il a fallu les efforts conjugués de toutes les armées valides de l'Empire pour le contraindre à rentrer sur ses terres et tenter d'en finir avec lui.

Cependant, aucun vampire ne peut réellement mourir tant qu'il reste quelqu'un pour se souvenir de lui et s'il y a une chose à laquelle les von Carstein sont habiles, c'est bien de savoir imprimer profondément leur souvenir dans le cœur et l'esprit de leur peuple, dans son histoire et ses légendes et même dans le paysage qui l'entoure. La Sylvanie ne pourra jamais oublier les comtes vampires, c'est la raison pour laquelle ils reviendront encore et encore au fil des siècles, toujours prêts et toujours animés du même désir de faire pleuvoir la mort sur l'Empire et d'écraser ses populations sous leur cruelle domination, jusqu'à ce que le monde entier soit noyé dans les ténèbres qu'ils auront fait naître… des ténèbres dont il ne pourra jamais se libérer.

Grandes figures des von Carstein



L'arbre généalogique de la famille von Carstein est immense, touffu, enchevêtré et maculé de sang. Chacun de ses membres a laissé derrière lui suffisamment de souffrances et de destruction pour emplir un livre d'histoire à lui tout seul. En bref, ce sont tous des individus remarquables et les plus illustres d'entre eux ont écrit l'histoire du monde… ou le feront bien assez tôt.

Vlad le Grand, Isabella son éternel amour, Konrad le Boucher et Mannfred le Dernier des Grands : voici des noms connus de tous les étudiants en histoire de l'Empire. D'autres érudits connaissent les noms de Constantin von Carstein, le grand érudit et biographe de Konrad et Mannfred. En tant que tueur sadique et maître escrimeur, il fut présent aux côtés de Mannfred durant l'intégralité de sa campagne et l'essentiel de ce que nous savons au sujet du comte vampire vient de pages dérobées à ses œuvres complètes. Cependant, il n'est pas mort avec ses maîtres et pourrait bien projeter d'imprimer sa propre marque sur l'histoire. Le comte von Sangster est lui aussi célèbre pour son érudition, à la fois parmi les mortels et les vampires. On raconte que sa grande bibliothèque ne connaît pas de rivale, à l'exception de celle de Mannfred. *L'Histoire de l'Empire*, récemment publiée par von Sangster, est considérée comme le mémoire le plus complet et le plus extraordinaire que l'on n'ait jamais vu. À tel point que certains érudits humains prennent volontiers le risque de rencontrer l'auteur pour avoir le bonheur d'en lire un exemplaire. Comme le comte vit à Nuln, il n'est pas difficile d'arranger une entrevue.

Les étudiants en histoire de l'Empire connaissent également le nom de la tsarine Kattarin du Kislev. Sa nature vampirique est moins connue du public, mais elle est célèbre pour son règne sanguinaire. Après avoir tenté de résister à sa soif pendant de nombreux mois, elle devint folle et massacra des milliers de Kislevites ainsi que d'innombrables soldats de l'Empire. Pour finir, elle fut tuée par des agents de la sororité lahmiane, mais sa dépouille a été préservée dans un énorme bloc de glace et il ne manque pas de partisans qui aimeraient la voir revenir au pouvoir dans les froidures du nord.

Lady Ariette von Carstein, première dame de la nouvelle génération

Lady Ariette von Carstein est la plus ancienne de la plus récente branche de la famille. Lorsque Hermann Schtillmann accomplit le rituel maléfique qui ramena Mannfred d'entre les morts, la jeune Ariette était destinée à être le premier repas du comte. Cependant, les conjurateurs furent interrompus par l'arrivée de Gotrek Gurnisson et de son ridicule biographe. Il fallut douze heures à Ariette pour parvenir à échapper à ses « sauveurs » et à retourner auprès du bel étranger ténébreux qui, elle le savait, pourrait lui donner tout ce à quoi elle avait toujours aspiré.



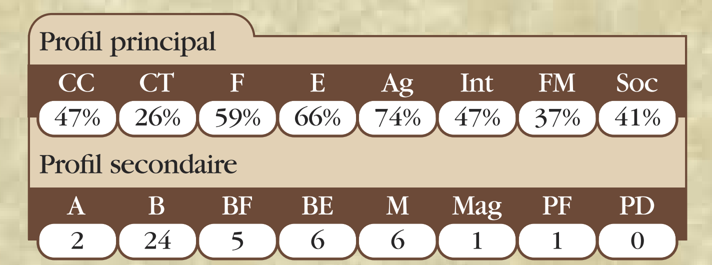


Durant son voyage de retour, elle imagina un plan : elle se présenta à Mannfred comme une jeune aristocrate enlevée contre sa volonté par deux voyageurs. Elle lui expliqua qu'elle s'était échappée pendant que les deux répugnants individus étaient endormis et qu'elle les avait vus tuer une pauvre paysanne qu'ils avaient déclarée « corrompue ». Elle lui raconta aussi que ces deux voyageurs avaient l'intention de revenir avec des renforts et qu'en apprenant cela elle s'était sentie obligée de revenir à tout prix pour l'avertir. Favorablement impressionné par sa passion et son courage, Mannfred accepta de lui accorder le Baiser de Sang.

Ariette s'est donné énormément de mal pour dissimuler sa véritable histoire. Dans sa vie précédente, elle n'était qu'une pauvre paysanne sans intérêt. À présent elle est riche, puissante, influente et son intelligence lui permet d'utiliser ses avantages au mieux ; elle a bien l'intention de conserver son statut actuel pour l'éternité. Elle sait profiter des meilleures choses de la vie mais elle n'en abuse pas. Ce qu'elle préfère, ce sont les voyages. Parfois, elle se met en route afin d'aller raviver le culte du nom des von Carstein chez les plus jeunes nobles de Sylvanie ; d'autres fois, c'est simplement par désir de découvrir le monde. Elle est même connue pour se joindre à des groupes d'aventuriers, de temps à autre, car ce sont des gens qui se rendent dans des endroits exotiques et qui voient souvent les choses les plus étranges. En outre, comme les aventuriers sont souvent des vagabonds dépourvus d'attaches, personne ne viendra se plaindre si elle a une petite faim en route.

~ ARIETTE VON CARSTEIN ~

Vampire von Carstein nouveau-né, ex-Charbonnier



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	26%	59%	66%	74%	47%	37%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	5	6	6	1	1	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeurs), Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Équitation, Escalade +10%, Esquive, Évaluation, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception +10%, Sens de la magie, Survie, Torture

Talents : Désarmement, Force accrue, Fuite, Éloquence, Intelligent, Intrigant, Robuste

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, invocation de loups, malédiction des vampires, nécromancien né, transformation en loup, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure : aucune

Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée), dague enduite de venin noir

Dotations : collection de livres, manteau doublé de fourrure, vêtements de voyage confortables, atours de nobles de qualité exceptionnelle, cheval de selle de qualité exceptionnelle avec tout son harnachement, 4 doses de brise-cœur, 30 co

Mannfred von Carstein

Mannfred ne possède pas le sens de la perspective et le véritable génie de Vladimir. Ce sont peut-être les seules choses qui lui manquent. Mannfred est un individu exceptionnellement astucieux et retors ; on peut dire qu'il l'est beaucoup plus que n'importe quel autre comte. C'est lui qui a trahi son père des ténèbres et l'a laissé à la merci de l'ennemi ; il en était à la fois désireux et capable. Il a joué un rôle semblable dans la défaite de Konrad, tout en parvenant à éviter de se soumettre à la brutale tyrannie de son frère des ténèbres en restant à distance. En fait, tandis que ses prédécesseurs bataillaient pour la conquête du monde, Mannfred s'est mis en retrait et il a observé. Il a étudié chacune de leurs actions pour en tirer tous les enseignements possibles. Il a également visité le monde ; il est retourné sur les territoires de l'ancienne Nehekhara, à la cité de Lahmia, pour tout apprendre des origines de son espèce. Au fil des siècles, Mannfred s'est constitué une bibliothèque d'une richesse époustouflante, mais cela n'est rien comparé au vaste savoir qu'il conserve dans sa vaste mémoire. Pourtant, il se considère toujours comme un étudiant et accumule avec avidité les moindres bribes de connaissances ou d'expérience. Il est suffisamment sage pour savoir qu'il y a toujours quelque chose à apprendre et qu'il ne pourra jamais se considérer comme omnipotent ou invulnérable. Il ne se satisfait pas de la certitude que ses pouvoirs vampiriques suffiraient à le sauver et il ne placera jamais toute sa confiance dans un objet magique tel que l'anneau des von Carstein.

Si Mannfred a un défaut, c'est peut-être son besoin de comprendre. Il aurait pu venir à bout de Konrad facilement, à n'importe quel moment, et attaquer l'Empire tandis que celui-ci chancelait encore sous les coups de boutoir infligés par l'avance de Vlad. C'est à ce moment qu'il a pris du retard, en voulant se donner une apparence moins menaçante pour se bâtir une opinion plus exacte de l'histoire et de la situation politique, et ce retard a permis au culte de Sigmar de trouver la seule manière de le vaincre. Cependant, Mannfred possède aussi une qualité rarissime chez les puissants de ce monde : il sait reconnaître ses erreurs et apprendre de ses échecs. Il a beaucoup appris de sa défaite et il est bien décidé à ne pas retomber dans le même piège. En vérité, si ce maître tacticien acquiert la férocité de Konrad et la hauteur de vue de Vlad, on peut certainement dire que l'Empire est condamné. La seule question qui reste en suspens est celle de savoir quand tombera le couperet, car il tombera sûrement tôt ou tard.



TIMOR NOCTIS

Mannfred ne va jamais au combat sans Timor Noctis. Cette énorme épée à deux mains est pourvue d'une poignée gainée d'écailles de dragon et d'un énorme œuf d'onyx en guise de pommeau. Son nom, qui signifie sombre terreur nocturne, est gravé sur sa lame.

Connaissances académiques : histoire

Pouvoirs : Timor Noctis boit le sang de ses victimes pour le convertir en puissance magique. Si elle inflige 1 point de Blessures au moins lors d'un round de combat, son porteur peut lancer un dé supplémentaire sur un jet d'incantation effectué lors du round suivant. Le sort doit être lancé au cours du round qui suit l'attaque pour bénéficier de cet effet ; même si l'épée est utilisée pour frapper plusieurs fois avant l'incantation, elle ne procure qu'un seul dé supplémentaire au maximum.

Histoire : il semblerait que Timor Noctis ait été fabriquée par les nains, mais elle porte également très clairement la marque du Chaos. Au cours de ses pérégrinations dans le monde, Mannfred a voyagé dans l'est et il a rencontré les nains du Chaos de Zharr-Naggrund. D'une manière ou d'une autre, il les a convaincus de lui forger une épée digne de sa valeur et il la porte depuis ce jour. Lorsqu'il comprit que la situation tournait mal à Hel Fenn, il a caché son épée dans le marécage afin de pouvoir la récupérer une fois revenu à la vie.



~ MANNFRED VON CARSTEIN ~

Prince de Sylvanie, dernier des comtes vampires et véritable héritier de Vashanesh

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
82%	58%	91%	80%	93%	70%	89%	89%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	32	9	8	8	4	2	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeurs, voleurs), Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie +20%, stratégie/tactique +20%), Connaissances générales (Désolations du Chaos, Empire, Montagnes du Bord du Monde, nains, Nehekhara, ogres, orques, Principautés Frontalières, Terres Arides), Crochetage, Déplacement silencieux +10%, Équitation, Escalade +10%, Escamotage, Esquive, Évaluation, Filature +10%, Focalisation, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (démoniaque, elfique mystique, magick), Langage secret (langage des rôdeurs, langage des voleurs), Langue (classique, eltharin, grumbarth, khazalid, langage sombre, nehekharéen, reikspiel), Lire/écrire, Perception +10%, Pistage, Préparation de poisons, Sens de la magie, Soins, Torture

Talents : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Camouflage urbain, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (*dissipation*, *manipulation distante*, *silence*, *marche dans les airs*), Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes lourdes, armes de parade), Menaçant, Orateur né, Parade éclair, Sombre savoir (nécromancie), Sur ses gardes

Traits vampiriques : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, appel de la foudre, batelier, brume éthérée, coups terribles, invocation de loups, malédiction des vampires, nécromancien né, secret aethyrique, sombre majesté, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Armure : aucune

Armes : épée à deux mains (Timor Noctis)

Dotations : le destin de l'Empire

Idées d'aventures



Toutes les suggestions suivantes constituent d'excellents points de départ pour des aventures où les von Carstein tiendront une place prédominante.

Des amants maudits par le sort

Les PJ arrivent dans une ville dont les habitants les conjurent de leur venir en aide. L'un de ces habitants, un individu plutôt asocial et rempli de préjugés, a découvert que sa fille était amoureuse du









seigneur local. Pour l'empêcher de le voir, il l'a enfermée dans sa soupente, mais ses romantiques concitoyens aimeraient voir triompher le véritable amour. Si les PJ la libèrent et l'escortent jusqu'au château, ils découvrent que le noble en question est un certain Derrick von Carstein, un jeune vampire enthousiaste, charmant et tout à fait entiché de la jeune fille. Celle-ci est parfaitement au courant de sa nature, comme le sont la plupart des habitants de la ville, aveuglés par l'image romanesque des anciens seigneurs de Sylvanie. Les PJ auront-ils le cœur à assassiner le galant de la jeune fille sous ses yeux ?

Murmures dans les murs

Les PJ sont invités à séjourner au château d'un ami ou d'un parent, dans le but, en particulier, d'examiner le jeune fils de la famille qui présente quelques signes de folie. Celui-ci prétend entendre des voix qui résonnent dans les murs, lui enseignent la magie noire et l'incitent vivement à commettre toutes sortes de méfaits, entre autres assassiner son père. Étrangement, lorsque le calme règne, les PJ peuvent eux aussi l'entendre. La voix, car il n'y en a qu'une seule, n'est pas celle d'un esprit mais celle d'une noble dame de la famille von Carstein, une harpie malfaisante, qui fut emmurée dans ce château plus d'un siècle auparavant en punition de ses abominables crimes. Elle est parvenue à conserver l'essentiel de ses forces en se nourrissant de sang de rat, mais sa santé mentale en a quelque peu souffert. Elle en est venue à apprécier son existence dans les murs, d'où elle contrôle les habitants du château qu'elle manipule comme des marionnettes. S'ils veulent mettre fin à ses maléfices, les PJ vont devoir se glisser dans les étroits passages ténébreux et confinés de son domaine.

Entrevue avec un von Carstein

Une nuit, alors qu'une violente tempête fait rage et qu'ils se trouvent dans une taverne loin de toute civilisation, les PJ voient entrer un mystérieux individu venu s'abriter de la pluie. Malgré son évidente richesse, à en juger par son cheval et sa bourse, il est vêtu d'un long manteau à capuchon, ne se présente pas et laisse l'unique serviteur qui l'accompagne parler à sa place. Par curiosité ou par chance, les PJ aperçoivent son blason sur la livrée du serviteur ou la chevalière du seigneur et se rendent compte qu'il s'agit de Mannfred von Carstein en personne, revenu d'entre les morts. En tout cas, cela pourrait être lui. Peuvent-ils s'assurer de son identité sans éveiller les soupçons ? Si c'est bien lui, pourquoi voyage-t-il incognito ? Peuvent-ils découvrir ses intentions ? Et pourront-ils lui cacher leurs motivations et leur inquiétude lorsque ce personnage les invitera soudainement à se joindre à lui pour le souper ?





TERRE NATALE, LA SYLVANIE

« La Sylvanie est un pays étranger; ils font les choses bien différemment, là-bas. »

—Kause Kroner, marchand stirlander



Chapitre VI

Pour autant que les gens de l'Empire aient une opinion sur le sujet, le comté de Sylvanie pourrait tout aussi bien faire partie d'un autre pays. Malgré la proximité du Moot et de Zhufbar, on n'y voit quasiment jamais de halflings ni de nains. Sur le plan technologique, c'est une région en retard par rapport au reste de l'Empire et le peuple y considère encore la poudre noire comme un effrayant prodige. La classe moyenne commence tout juste à faire son apparition et il existe toujours un fossé infranchissable entre la noblesse et la paysannerie, une discrimination encore plus criante qu'en Bretonnie.



Histoire

On ne sait pas grand-chose de la tribu Fennone qui vécut dans la région qui devait plus tard devenir la Sylvanie. C'étaient des gens étranges, secrets, qui parlaient leur langue propre et avaient très peu de contacts avec les autres tribus ou les nains de Zhufbar. Ils n'ont rejoint l'Empire de Sigmar qu'au moment de l'Élargissement des frontières, des siècles après sa fondation, lorsque celui-ci a finalement empiété sur leurs territoires. Leur langage a subsisté jusqu'à nos jours, comme une seconde langue généralement utilisée par les autochtones en présence d'étrangers à l'allure suspecte.

À l'époque où la Sylvanie faisait partie du Stirland, les populations de ces deux provinces se sont mêlées, mais les Stirlanders ont coutume de dire que le sang fennone l'a emporté chez leurs austères cousins sylvaniens. De sombres rumeurs circulèrent : on disait que les Sylvaniens s'adonnaient à la magie. Les vents soufflent vigoureusement sur la Sylvanie et il ne s'agit pas uniquement de la bise glacée qui descend des Montagnes du Bord du Monde. Les demeures des nobles sylvaniens sont souvent bâties sur les sites d'anciennes pierres gardiennes marquant des points de focalisation d'énergie magique, mais on ignore au juste pour quel usage.

Alors qu'elle luttait encore pour sa survie et son développement, la Sylvanie a terriblement souffert au XIIe siècle lorsque la Peste Noire, apparemment surgie de nulle part, a balayé l'Empire, annihilant des communautés entières en ne laissant que désespoir et souffrance dans son sillage. Aucune région ne fut aussi durement touchée que la Sylvanie et pourtant, s'il faut en croire les rares archives que nous avons de ce temps, neuf habitants de l'Empire sur dix périrent, emportés par cette insidieuse maladie.

Lors de cette funeste année, il fallut attendre l'automne pour que la véritable nature de la Sylvanie se révèle aux yeux de l'Empire tout entier. Lors de la Geheimnisnacht, Morrslieb parut briller d'un éclat surnaturel et une pluie de malepierre s'abattit sur la Sylvanie. Naturellement, ce phénomène attira les skavens qui s'y précipitèrent pour collecter le trésor tant convoité. Les infâmes seigneurs de la province étaient prêts à les recevoir ; ils appelèrent les victimes de la peste à se relever de leurs tombes pour défendre leur patrie. Sous le commandement de Frederick van Hel, qui devait plus tard être connu sous le nom de Vanhel, les légions de morts-vivants écrasèrent les skavens et les renvoyèrent vers les dédales et les galeries de leur Empire Souterrain. Depuis ce jour, les morts ont toujours refusé de dormir d'un sommeil paisible dans la terre inféconde et maudite de Sylvanie.

Cette situation devait pourtant profiter à ses habitants d'une manière inattendue. En 1681, lors de la Nuit des Morts sans repos, les Sylvaniens se trouvèrent particulièrement bien placés pour combattre les morts-vivants car ils étaient bien mieux accoutumés à leur présence que la plupart des gens. Certains combattirent même la nécromancie par la nécromancie et on vit des cadavres se livrer bataille dans les rues. Tandis que le Stirland était ravagé par les morts-vivants, la plus grande partie de la Sylvanie échappait à la dévastation et elle sut exploiter la situation à son avantage en échangeant son indépendance contre son assistance dans la reconstruction du Stirland.

Les von Drak faisaient partie de ces sorciers experts en arts ténébreux qui prirent le pouvoir en Sylvanie ; c'était une famille de seigneurs brutaux, détestés de tous. Lorsque Vlad von Carstein prit le contrôle de la province, le peuple en fut satisfait et la plupart des gens ne changèrent pas d'avis même lorsqu'il révéla sa véritable nature de vampire. Quand les comtes vampires partirent en guerre, les Sylvaniens le suivirent de bon cœur, compromettant du même

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Nom officiel : comté de Sylvanie
Seigneur : comte Mannfred von Carstein, véritable suzerain de Sylvanie (contesté)
Type de gouvernement : dictature
Capitale : Waldenhof
Principales exportations : la terreur et la mort

coup leur image aux yeux des autres populations de l'Empire. Ce fut seulement lorsque Konrad succéda à Vlad, quand il se mit à exiger des taxes exorbitantes et à se nourrir avec une telle gloutonnerie et un tel abandon qu'il devint presque impossible de trouver âme qui vive au voisinage du château de Drakenhof, que les Sylvaniens commencèrent à regretter le pacte faustien qu'ils avaient conclu. Konrad ne devait pas rester très longtemps au pouvoir et il fut remplacé par Mannfred, un gouvernant de la même trempe que Vlad. Le peuple se joignit à nouveau de bonne grâce à son armée. Après la défaite de Mannfred, les Sylvaniens furent honnis par toutes les populations de l'Empire pour le rôle qu'ils avaient tenu dans la guerre et ils le sont encore de nos jours. Ceux qui osent sortir de leur province prétendent généralement venir d'une autre région de l'Empire pour éviter les persécutions.

Immédiatement après la déconfiture de Mannfred, la Sylvanie fut contrainte de revenir sous le contrôle du Stirland et ses terres furent confiées à une nouvelle noblesse composée d'aristocrates pauvres, de fils cadets de grandes maisons et de bâtards de la lignée du Stirland. Pleins d'amertume à l'idée de se voir relégués dans ce qui représentait, pour l'essentiel, un exil, ces nouveaux suzerains ne traitèrent pas mieux la population que ne l'avaient fait les von Drak d'autrefois et se montrèrent bien moins efficaces à protéger leurs gens des morts-vivants et autres charognards inhumains. Sans les vampires pour empêcher ces mangeuses d'hommes de s'attaquer à leur peuple et les orienter vers des cibles situées hors de la province, les attaques de goules se firent de plus en plus fréquentes contre les villages.

En 2158, Gottlieb le Rigoriste mena la Grande purge de la Sylvanie et les répurgateurs fouillèrent la contrée de fond en comble pour éliminer tous ceux qui étaient soupçonnés d'avoir collaboré aux guerres des Comtes Vampires. Cela ne fit que durcir le ressentiment du peuple envers l'Empire. Les populations se mirent à considérer leur province comme une nation séparée. Lorsque les membres de la famille de mortels qui portait le nom de von Carstein se révélèrent publiquement et revendiquèrent le titre d'héritiers légitimes de Sylvanie, ils se découvrirent de nombreux partisans au sein de la paysannerie.

Au cours de la plus récente des incursions du Chaos, certains des guerriers de Vardek Crom ont tenté de pénétrer dans l'Empire en passant par la Sylvanie, mais ils ont été vaincus par les morts-vivants. Cet événement décida Mannfred à se joindre à la bataille devant Middenheim ; à la tête de ses troupes, il nettoya les montagnes et chassa les derniers envahisseurs du Chaos. À présent que la menace qui pesait sur le Vieux Monde est jugulée, Mannfred a tourné son attention vers ceux qui tentent de lui résister sur ses propres terres, mais il pourrait également avoir d'autres projets. De sombres jours se préparent.

La terre



À l'est, la Sylvanie est bordée par les Montagnes du Bord du Monde, mais dans les autres directions ses frontières sont beaucoup moins nettement définies. La ligne qui sépare la Sylvanie du Stirland, à l'ouest, a été redessinée à chaque nouvelle déclaration d'indépendance ; à certaines époques, elle s'étendait des contreforts des collines Hantées au village abandonné de Murieste. Actuellement, elle court des ruines de Mordheim à la limite du marais de Bylorhof. Au nord, le Stir constitue une frontière naturelle avec l'Ostermark. Au sud, la Sylvanie se termine en lisière d'une région stérile historiquement revendiquée par l'Averland mais qui est actuellement détenue par le Stirland ; cependant ces deux grandes provinces ne se préoccupent guère de ce territoire, du fait de la sinistre réputation de cette contrée, avec ses marécages puants et ses collines incultes et broussailleuses Le coin sud-ouest de la Sylvanie s'enfonce dans le Mootland ; cette frontière, bien que courte, est surveillée jour et nuit par les sentinelles halflings.

L'ombre déchiquetée des montagnes s'étend sur cette terre ténébreuse, balayée par les vents glacés qui descendent de leurs sommets.





LES MORTELS DANS LA LIGNÉE VON CARSTEIN

Johann Haifisch faisait partie des nombreux nécromanciens qui se proclamèrent nobles et prirent le pouvoir en Sylvanie. Sa plus grande réussite fut la mise au point d'un rituel qui liait son sang à la terre sylvanienne pour l'éternité, en combinant la magie des pierres gardiennes, de sanglants sacrifices et certains pactes avec les puissances des ténèbres, de manière à assurer, pour lui-même et sa descendance, un infâme héritage aussi magique que maléfique. La famille Haifisch parvint à survivre à l'accession au pouvoir de Vlad par l'offrande de ses plus jolies filles et, à la faveur de mariages successifs avec des vampires, elle finit par obtenir le droit de porter le nom de von Carstein. Les pouvoirs magiques de ces von Carstein mortels augmentent énormément lorsqu'ils deviennent des vampires, ainsi les deux branches de la famille coexistent et s'entremêlent depuis des siècles. Lorsque Mannfred est tombé à Hel Fenn, ils se sont cachés sous des noms d'emprunt pour attendre son retour.

L'héritier actuel de la lignée mortelle des von Carstein a reçu le nom de Vlad, en préparation du grand honneur qu'il était supposé recevoir. En effet, après le retour de Mannfred, il devait être le premier à recevoir le baiser de sang et devenir en quelque sorte le symbole du retour des anciennes valeurs. Mais le jeune Vlad avait d'autres idées sur la question. Il s'est enfui du domicile familial pour réaliser ses propres rêves dans l'Empire et nul ne l'a revu depuis. Les von Carstein ont envoyé des émissaires à sa recherche ; on croit savoir qu'à l'heure actuelle, il gagne sa vie en faisant le bateleur quelque part à Altdorf.

C'est un pays où les hivers rigoureux recouvrent la terre d'un tapis d'un blanc éblouissant. En plein hiver, sortir après le coucher du soleil signifie presque assurément la mort mais, à vrai dire, il n'est pas beaucoup plus sûr de sortir de nuit durant l'été sylvanien.

Avec les vents et la neige, des tempêtes descendent fréquemment des montagnes. Tout ceci contribue à faire de la Sylvanie une contrée humide, parsemée de tourbières, de marécages et de landes désolées : la lande Funeste et la lande Ténébreuse en lisière sud du bois Sinistre, le marais de Bylorhof, les Morrfenn et les étendues putrides de Hel Fenn qui virent la défaite de Mannfred von Carstein. Durant des siècles, les Fennones de l'antiquité ont disposé de leurs morts dans ces étendues marécageuses et c'est de là que viennent un bon nombre des soldats morts-vivants des von Carstein. Malgré l'instabilité du terrain et la menace omniprésente des morts-vivants qui les rendent si dangereuses à visiter, les Sylvaniens sont bien obligés de s'y rendre périodiquement car ils y trouvent la tourbe qui leur permet de fertiliser leurs champs et d'alimenter leurs feux l'hiver. On y trouve également des baies comestibles, telles que l'airelle des bouviers au goût sucré.

En Sylvanie, les bois du sud de l'Empire deviennent des forêts denses, ombreuses, parcourues par de grandes meutes de loups énormes et perpétuellement affamés. Au nord-ouest, on trouve le Verhungern, aussi appelé bois de la Famine, aux frondaisons tellement entremêlées qu'il y règne une nuit permanente sous laquelle poussent quantité d'étranges champignons. Au nord-est, le bois Sinistre est hanté par un monstre invisible qui ne s'attaque qu'aux jeunes filles qui osent y pénétrer. Au sud, le bois des Goules serait sous le contrôle d'un vampire strigoi ayant décidé de s'allier aux von Carstein en leur prêtant le concours de ses mangeuses d'hommes.

Le pays présente également une chaîne de collines crayeuses dont le seul mérite est d'être propices à l'élevage des moutons, les tertres Chancreux au nord-est, qui descendent jusqu'aux collines Hantées à l'ouest. Toutefois, même quand elle n'est pas majoritairement constituée de craie, la terre de Sylvanie est généralement peu généreuse, pauvre, inféconde, et les paysans doivent lutter durement pour parvenir à lui extorquer de quoi survivre.

Stirlander : Les morts se lèvent !
Sylvanien : Quoi ? C'est déjà la Konigstag ?

— DESSIN HUMORISTIQUE PUBLIÉ DANS LE *SPIELER* D'ALTDORF

La population

Les Sylvaniens se montrent souvent blasés en ce qui concerne tous les sujets relatifs à la mort et aux défunts, une attitude bien différente de celle de leurs voisins des autres provinces. Ils tirent une fierté perverse de la dureté de leur existence et considèrent tous ceux qui vivent sous des climats plus cléments, utilisent la poudre noire ou se mêlent aux autres races comme des « chiffes molles ». Les Sylvaniens prennent les pires stéréotypes pour argent comptant ; on les entend couramment affirmer que les nains aiment noyer des chats et que les halflings ont l'habitude de se manger entre eux. Ces manières de penser leur viennent en droite ligne des anciens Fennones qui refusaient tout contact avec les nains qu'ils pouvaient rencontrer dans les Montagnes du Bord du Monde sous prétexte que ceux-ci venaient du même endroit que les maraudeurs peaux-vertes qui pillaient leur territoire.

Les plus grandes villes de Sylvanie font figure de trous perdus aux yeux des citoyens les plus civilisés de l'Empire. Ce sont des bourgades à moitié désertes dont les habitants portent des braguettes démodées depuis cinquante ans au moins. Seuls quelques rares bourgeois parviennent à subsister dans ces villes, car les gens capables d'assumer un train de vie ne sont pas nombreux. La plupart de ces communautés ne sont que des gros villages qui ont la bonne fortune d'avoir été bâtis sur une parcelle de terrain un peu meilleure que les autres. La population de Sylvanie ne s'est jamais vraiment rétablie de la Peste Noire et des innombrables épidémies qui ont suivi ; en conséquence, la surpopulation n'a jamais représenté un problème dans ce pays.

En plus des maladies de toutes sortes, les mutations sont monnaie courante chez les paysans. Le maigre terreau de cette contrée est chargé de malepierre depuis 1111, ce qui en fait la terre la plus mutagène de tout l'Empire. On abandonne généralement les mutants les plus difformes dans les bois, lorsqu'on ne les envoie pas à Drakenhof, mais on croise couramment bon nombre de personnes qui, n'importe où ailleurs, finiraient sur le bûcher et sont bien acceptées dans la société sylvanienne. Ici, les bossus, les bigleux ou ceux qui ont quelques doigts de trop ne sont pas traités différemment des autres.

Du fait des faibles rendements des récoltes, la famine est une menace permanente et la plupart des gens considèrent les tiraillements de la faim comme un élément ordinaire de l'existence. La consommation de « porc sucré » (un euphémisme sylvanien pour désigner la chair humaine) est considérée comme inconvenante, mais personne ne voit de mal à cela. À périodes difficiles, mesures désespérées ; parmi les goules qui attaquent les villages, un bon nombre vivaient parmi leurs victimes l'hiver précédent.

En conséquence de tout cela, la population sylvanienne s'est graduellement refermée sur elle-même. Les cœurs sont pleins de ressentiment à l'égard de l'Empire et particulièrement du Stirland. La plupart des Sylvaniens évitent tout contact avec le monde extérieur et sont terriblement ignorants de ce qui s'y passe. Il est assez habituel que les gens du peuple ne sachent pas qu'ils font partie de l'Empire et bon nombre d'entre eux seraient incapables de nommer l'Empereur actuel si on leur posait la question. Les rares individus à savoir quelque chose au sujet des territoires qui s'étendent au-delà de leurs frontières savent aussi très bien qu'ils n'y seraient pas acceptés et que les populations de l'Empire ont une aussi piètre opinion des Sylvaniens que celle qu'ont les Sylvaniens des différents peuples de l'Empire.






SUPERSTITIONS SYLVANIENNES

Des siècles de persécutions religieuses sous le gouvernement des von Carstein ont profondément modifié le comportement des Sylvaniens. Les prêtres et les temples sont rares, mais le peuple s'est adapté en développant une croyance généralisée en toutes sortes de superstitions qui ont remplacé la religion. Au lieu de prier les dieux, les Sylvaniens sont attentifs aux présages et accomplissent des rituels censés leur porter bonheur. Ceci leur donne un sentiment de contrôle sur leurs existences qui leur ferait défaut autrement.

«Le sel renversé fait verser des larmes.» Le fait de renverser du sel porte malheur. Le seul moyen d'y remédier est de prendre une poignée de sel et de faire trois fois le tour de votre maison en courant sans en faire tomber un seul grain.

«Qui voit une pie aura un message.» Si vous voyez une pie posée sur un mur, cela signifie que vous allez recevoir un message.

«Balayez la poussière, pas la chance.» Cela porte malheur de balayer un jour de Festag.

«Des bougies pour les morts.» Lors de la Geheimnisnacht, les Sylvaniens allument une bougie pour chaque membre décédé de la famille et les placent sur l'appui de la fenêtre de la pièce où la personne est morte (pour ceux qui sont morts à l'extérieur, on place les bougies sur le seuil). Certains villages accablés par le sort sont si bien illuminés qu'on s'y croirait en plein jour.

«Sifflez en passant un cimetière.» Si vous ne sifflez pas en passant devant des tombes, vous risquez d'aspirer un fantôme, ce qui attirerait la malchance.

«Il ne faut pas pleurer trop longtemps.» Il faut éviter de rester en deuil et de se lamenter trop longtemps pour les morts car cela porte la poisse et peut même les inciter à se relever sous forme de morts-vivants.

«Les ciseaux aiment les tempêtes.» Cela porte bonheur de se couper les cheveux pendant une tempête.

«Si tu vois ton reflet, crache-lui dans l'œil.» Lorsqu'un Sylvanien aperçoit son reflet dans un étang, il crache dans l'eau pour détourner le mauvais sort. Bien que les miroirs soient rares en Sylvanie, ils font de même lorsqu'ils en voient un. Cette curieuse habitude ne tempère pas vraiment leur image de rustres aux yeux des autres habitants de l'Empire.

La vie des Sylvaniens ordinaires est aussi dure, courte et brutale que celle de n'importe quel habitant du Vieux Monde ; ils considèrent les vampires comme un simple aspect de cette rude existence. Parfois, ce sont les récoltes qui sont mauvaises, parfois l'hiver est dur, d'autres fois ce sont les guerriers du Chaos qui descendent des montagnes pour se livrer au pillage ou encore c'est la peste qui frappe et parfois ce sont les vampires qui viennent. Les paysans ont l'habitude de festonner leurs fenêtres d'ail et d'autres herbes variées, mais à côté de cela ils n'hésitent pas à donner volontairement pour l'impôt de sang les enfants qu'ils ne peuvent nourrir et à dénoncer les étrangers qui ont la sottise de vouloir passer la nuit dans leurs auberges.

L'impôt de sang, une tradition qui remonte à de nombreuses générations, est la seule taxe payée par une bonne partie de la population sylvanienne. La quantité à verser diffère suivant la région, en fonction du vampire qui contrôle le territoire en question. À Nachthafen, la comtesse Gabriella refuse de se nourrir sur de vulgaires paysans et ne fait appliquer sa taxe que sur les citadins relativement riches, en tout cas ceux qui peuvent se permettre de posséder plus d'une tenue. En règle générale, elle préfère ne pas les saigner à blanc lorsqu'elle se nourrit, afin de renforcer leur loyauté envers elle. À Eschen, chaque famille doit donner sa fille aînée pour l'impôt et on ne la revoit jamais, ce qui conduit certains parents à tenter de déguiser leurs filles en garçons pour échapper au paiement. Habituellement, les plus petits villages ne paient la taxe qu'une fois l'an, bien que le quota puisse varier suivant le caprice de leur seigneur. Les rares individus assez stupides pour tenter de se cacher des hommes du comte lorsqu'ils viennent collecter la taxe sont traités avec une grande sévérité ; en outre, l'impôt de sang augmente dans les endroits où on les retrouve. En conséquence, il n'est pas rare de voir des voisins se dénoncer entre eux pour éviter de susciter le déplaisir de leurs maîtres.

Sites remarquables

Voici quelques-uns des plus (tristement) célèbres endroits de Sylvanie.

Bylorhof

Bylorhof est la ville où l'on vénère Bylorak, le dieu des marais, que certains assimilent à un aspect de Taal ou de Manann. Néanmoins, pour les gens du cru, Bylorak n'a rien d'un simulacre, comme le prétendent les érudits. Il est *leur* dieu et ils sont fiers de résider dans son saint des saints. Lorsque Vlad von Carstein entreprit de chasser tous les prêtres de Sylvanie et que les prêtres de Sigmar, de Shallya et de Morr qui vivaient à Bylorhof s'enfuirent, le prêtre de Bylorak refusa de partir. Il entra dans la clandestinité et continua à entretenir le culte de son dieu dans le cœur du millier de fidèles de Bylorhof. Les vampires les ignorèrent, les considérant comme de pauvres adeptes d'un bon à rien de «dieu des marais qui s'étendent derrière le poulailler.»

Les choses prirent un tour différent lorsque le comte Ranelf von Feuerfliege reçut le gouvernement de la ville après la résurrection de Mannfred. Impatient de démontrer ses capacités, il s'attaqua au culte de Bylorak et fut vaincu. Son corps décapité flotte à présent entre deux eaux, planté sur un épieu au fond des marais de Bylorhof. Devant la soudaine vacance du pouvoir qui s'ensuivit, les prêtres de Bylorak prirent le contrôle du gouvernement et assurèrent au peuple qu'il n'y aurait pas de représailles. Ils rouvrirent les temples de la ville et invitèrent des prêtres du Stirland à venir les administrer. Ils commencèrent également à négocier avec les autorités de Wurtbad pour qu'elles les reprennent dans leur giron, en leur laissant subtilement entendre que, faute de réponse de leur part, ils n'hésiteraient pas à demander l'assistance de l'Averland.

Avec ses quatre temples et son culte du dieu des marais plus florissant que jamais, Bylorhof brille d'un douloureux éclat de sainteté aux yeux des vampires qui la regardent. C'est le seul site de Sylvanie qui ait réussi à résister victorieusement à l'influence des comtes vampires. Du moins, jusqu'à maintenant.

Le château de Drakenhof

La silhouette massive du château se dresse à flanc de montagne, loin au-dessus de la ville du même nom, comme un serpent lové sur lui-même qui observerait sa proie. Les tours acérées qui surgissent du gigantesque édifice noir semblent faites à l'image des sommets déchiquetés qui les surplombent. Des freux volent en cercle autour de ces flèches aiguisées et se posent sur les gargouilles qui ornent les fortifications.

Le château fut bâti par la famille von Drak. On murmure qu'il a été construit grâce à l'aide de morts-vivants. Le site choisi était considéré

RÈGLES OPTIONNELLES : TRAITS PROVINCIAUX SYLVANIENS

Un Sylvanien obtient les compétences et talents suivants :

Compétences : Commérage *ou* Survie, Connaissances générales (Empire) *ou* Langue (sylvanien), Langue (reikspiel)
Talents : deux talents choisis au hasard
Règle particulière : en choisissant Connaissances générales (Empire), vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests relatifs à votre province natale, la Sylvanie. Si vous ne démarrez pas avec cette compétence, ce bonus s'applique dès que vous l'obtenez.
Note : si vous ne choisissez pas la compétence Connaissances générales (Empire), on considère que votre personnage vient de l'un des petits villages isolés de l'est de la Sylvanie. Il ignore le nom de l'Empereur en exercice et ne sait peut-être même pas que la Sylvanie est une province de l'Empire.

comme maudit depuis bien longtemps. Durant la pluie d'étoiles filantes de 1111, un énorme bloc de malepierre appelé le joyau de Morrslieb se serait écrasé à cet endroit précis. Une ténébreuse influence émane incontestablement de ce lieu et c'était déjà le cas bien avant que Vlad von Carstein n'en fasse le foyer de sa lignée.

Au fil des siècles, le château de Drakenhof a été partiellement détruit et restauré de nombreuses fois. En 2158, lors de la Grande purge de la Sylvanie, une aile tout entière du château s'est effondrée, mais le reste n'a pas subi de dégâts car les sapeurs qui travaillaient à le démolir se sont retournés les uns contre les autres et ont commencé à s'entre-dévorer voracement. Depuis son retour, Mannfred von Carstein s'est attaché à lui restituer son ancienne gloire. La tâche n'est pas simple. Ce gigantesque édifice labyrinthique a été rénové et agrandi à moult reprises au fil du temps et on pourrait parfois penser que ce sont les murs eux-mêmes qui résistent à toutes les tentatives de transformation.

Il existe plusieurs endroits tout à fait exceptionnels à l'intérieur du château de Drakenhof.

La Bibliothèque Interdite

Cette immense salle coiffée d'un dôme fut creusée à même la roche, dans les fondations du château, par le nécromancien Immoliah Fey, du temps où Konrad était le chef de la maison von Carstein. Des stalactites pendent du plafond au-dessus de l'une des plus importantes collections de grimoires interdits du Vieux Monde. Là, une profusion de mémoires et d'opuscules moisissent et se désagrègent lentement, serrés les uns contre les autres sur d'innombrables étagères qui plient sous leur poids ; entre leurs pages dort un dangereux savoir dont l'origine remonte parfois jusqu'à l'époque de Nehekhara.

La grande salle d'entraînement

Les vampires préfèrent faire les choses en intérieur, même leurs préparations de guerre. C'est dans cette salle que les vampires et les gardes mortels du château s'entraînent au combat. À la lueur des torches, on peut entendre résonner leurs cris et tinter l'acier de leurs armes sous les vastes plafonds de cette salle immense.

La salle des duels

Il s'agit d'une grande salle tout en longueur, surplombée d'une simple galerie. C'est là que les von Carstein arbitrent leurs disputes familiales. On peut encore voir des traces de brûlures sur les murs, souvenir d'un violent affrontement à présent oublié. Cette salle est parfois utilisée pour pratiquer la joute à cheval. Les vampires se ruent alors les uns contre les autres dans un tonnerre de sabots, tentant de plonger leur lance dans le cœur de leur adversaire afin de régler un vieux différend ou simplement pour passer le temps lors des journées ensoleillées.

La salle du trône

Deux galeries dominent cette vaste salle de réception dans laquelle est installé le majestueux trône d'obsidienne des anciens comtes de Sylvanie. On dit qu'il possède le pouvoir de protéger quiconque s'y assoit des attaques magiques et des tentatives d'espionnage. C'est assis sur ce trône que le comte rend la justice sur tous les sujets qui lui sont soumis, qu'il s'agisse d'accusations de trahison ou de disputes territoriales entre voisins querelleurs. Toutefois, la justice comtale est si brutale que la plupart des gens préfèrent ne pas en arriver là. Au fil des siècles, la salle du trône a vu des milliers de fêtes somptueuses, de spectacles exotiques ou d'atrocités épouvantables, et parfois les trois à la fois en l'espace d'une seule nuit.

L'arène

Au centre du réseau de cachots souterrains qui s'étend sous le château, on trouve une arène réservée aux combats de gladiateurs dans laquelle on oppose des prisonniers à toutes sortes de bêtes, pour le plus grand amusement de l'auditoire installé dans les énormes tribunes qui l'entourent.

La galerie des portraits

Dans les étages élevés du château, on peut découvrir un étroit couloir où sont exposés tous les portraits qui trahissent la vanité des von Carstein. En écartant le rideau de velours qui en ferme l'accès et en avançant dans ce tranquille corridor, on peut constater que les portraits qui y sont exposés sont de plus en plus anciens, et de plus en plus précieux, à mesure que l'on progresse. Toutefois, un bon nombre des tableaux les plus anciens ont été vandalisés, certains membres parmi les plus récents de la lignée ayant ressenti le besoin d'imprimer leur marque en lacérant les toiles ou en gribouillant puérilement sur le visage de leurs ancêtres.

Le nichoir des freux

Cette tour, qui domine la cour où les filles de cuisine jettent les ordures, est tellement infestée par les freux qui tournoient sans arrêt autour du château que l'on considère qu'elle est à présent devenue leur domaine. On y entend constamment résonner les échos de leurs croassements nasillards et ils ont installé leurs nids sur la moindre corniche. Les jeunes corbeaux aimant à se constituer des trésors d'objets brillants, on y envoie parfois des serviteurs terrifiés à la recherche de bijoux ou de trésors de famille égarés.

Les quartiers des serviteurs

Une domesticité composée de serviteurs mortels vit ici, au-dessus des cuisines et de la salle du trône, dévoués à satisfaire tous les désirs de leur seigneur et maître. Il est très mal vu de tuer les serviteurs, particulièrement ceux qui se montrent les plus utiles, car un château de la dimension de celui de Drakenhof ne se nettoie pas sans efforts. Pour l'heure, une aile entière du château est littéralement ensevelie sous la poussière et les serviteurs ont reçu la mission de la remettre en état. Plusieurs d'entre eux y ont disparu et n'ont jamais été retrouvés. On ne peut pas dire qu'un emploi de serviteur au château de Drakenhof soit sans risques, mais au moins ceux qui y travaillent font partie des citoyens les mieux nourris de toute la Sylvanie.

Nachthafen

La comtesse Gabriella von Bundebad est une personnalité singulière parmi les von Carstein car elle préfère maintenir le statu quo et se préoccupe plus de gérer son troupeau de la ville de Nachthafen (tout comme ses citoyens prennent soin de leurs moutons et de leurs



Telle qu'elle fut offerte à son altesse royale, le Comte Électeur Alberich Haupt-Anderssen, grand comte du Stirland, prince de Wurtbad et suzerain de toute la Sylvanie
une cartographie des terres hantées de la
SYLVANIE
et autres territoires du
Stirland Oriental
Puissent MORR et SIGMAR nous protéger TOUS
Landes Désolées
Ostermark
Talabecland
Grande Forêt
Collines de l'Effroi
Bois Mort
Marais des Zombies
Hundsheimerwald
Bois de la Famine
Hel Fenn
Montagnes du Bord du Monde
Bois Sinistre
Les Morrfenn
Verbogenwald
Lande Funeste
Sylvanie
Collines Hantées
Drakenhöhenzug
Bois des Goules
Marais de Bylorhof
Mootland
Brachland
Fennonhügel
Marais aux Fées
Collines des Tombeaux
Les Vieilles Pâtures
Lac Noir
Achteraver
Averland
Montagnes Noires
Zhufbar
Citadelle Perdue de Karak Varn
Krugenheim
Bissendorf
Siegfriedhof
Königstein
Leicheberg
Swartzhafen
Bylorhof
Vanhaldenhof
Templehof
Drakenhof
Essen
Waldenhof
Regakhof
Messinghof
Eschen
Wartenhof
Senkehof
Nachthafen
Bahlkurk
Carlsbruck
Mittlenburg
Mayhof
Stoodhof
Sigmaringen
Bernloch
Le Dernier Temple de Skaranorak
Échelle en miles impériaux
0 10 20 30 40 50
Votre Grâce,
Je me sens obligé de confesser que le point le plus lointain de mon périple à l'intérieur du comté de Sylvanie se situe sur la frontière mal définie qui passe à l'ombre de la tour de Königstein. Lorsque j'ai lu les avertissements gravés sur une ancienne borne frontalière que j'ai trouvée là (qui s'enorgueillissait également d'abriter les restes sanctifiés d'un héros inconnu passé de vie à trépas pour le service de Morr), j'ai compris que je rendrais de bien meilleurs services à Votre Grâce en d'autres lieux ; je suis donc revenu à Wurtbad pour me plonger dans l'étude des grimoires de votre bibliothèque plutôt que d'arpenter vos territoires. Cette carte est le résultat de mes études ; elle comprend tout ce que j'ai pu découvrir au sujet de vos possessions de l'est. Néanmoins, comme la plupart des sources les plus pertinentes sont très anciennes (certaines remontent à l'époque des guerres des Comtes Vampires), je ne saurais en garantir la parfaite exactitude. La seule manière d'en vérifier les détails serait d'organiser une expédition cartographique, une tâche qui réclamerait des hommes extrêmement braves ou parfaitement idiots. J'ai également pris la liberté de détailler les trois provinces sud-est du Stirland (celles qui nous sont contestées, à tort, par l'ambitieuse Averland) afin d'assister Votre Grâce dans l'établissement de toutes ses futures planifications de taxes concernant ces territoires isolés.
Hon. S. Kaplin, cartographe du Stirland

chèvres) que d'unir la Sylvanie pour se lancer dans une dangereuse guerre contre l'Empire. À cette fin, elle a secrètement porté secours aux exilés stirlanders qui gouvernaient la Sylvanie dans le passé. Elle les a aidés à échapper aux sbires de Mannfred et a levé une troupe de mercenaires censés combattre pour eux. Malheureusement, ils ont été vaincus à la suite de la trahison de l'un des membres de leur coalition.

La comtesse gouverne toujours Nachthafen. En public, elle continue à jouer le jeu de Mannfred et à soutenir ses entreprises, y compris en lui fournissant des troupes pour l'expédition qu'il prévoit de lancer contre Middenheim. Cependant, si des preuves de sa déloyauté devaient apparaître au grand jour, cela pourrait déclencher une guerre civile.

Le Cloître rouge

Il s'agit d'un ancien monastère sigmarite juché sur les contreforts des Montagnes du Bord du Monde où il échappa à la purge menée par Vlad pour débarrasser le pays de ses prêtres. Voyant cela, les moines considérèrent qu'ils étaient bénis, protégés par l'aura de sainteté de Sigmar et ils le continuèrent à le penser jusqu'à ce que Konrad arrive au pouvoir pour leur démontrer qu'ils avaient bien tort. Ils s'étaient trompés pour deux raisons : d'abord parce qu'il existe des vampires qui peuvent fouler le sol des lieux les plus sanctifiés et ensuite parce qu'ils ne s'étaient pas rendu compte que leur piété ne pouvait les protéger des zombies créés par certains des nécromanciens favoris de Konrad. Les moines du Cloître rouge furent massacrés jusqu'au dernier, au grand ravissement de Konrad. Par la suite, la malédiction de la Sylvanie empêcha les moines de trouver le repos qu'ils avaient tant mérité et leurs dépouilles squelettiques hantent encore ses cellules et ses couloirs tandis que la cloche du beffroi sonne les heures sans produire le moindre son audible par des oreilles mortelles.

Regakhof

Le baron Trentino Regak, dernier de sa lignée, aspirait à entrer dans l'aristocratie de la nuit et il tenta maladroitement d'y parvenir par une méthode des plus grossières : il se mit à s'abreuver du sang de jeunes vierges, convaincu que cela lui permettrait d'obtenir l'immortalité. Cela produisit l'effet inverse car il finit par attirer l'attention de l'Ostermark. Il fut brûlé par une bande de chasseurs de vampires aidés par les chevaliers du Loup Blanc. Après s'être mutuellement congratulés pour avoir sauvé les gens de la ville, ces combattants revendiquèrent Château-Regak au nom de l'Ostermark. En revanche, Regakhof resta en possession de la Sylvanie car elle se trouvait du mauvais côté du Stir.

Pendant plus de dix années, la population de Regakhof fonctionna en autogestion ; les marchands de la ville élirent l'un des leurs comme burgomeister afin d'assurer la gestion de la communauté. Hélas, la situation ne pouvait durer éternellement. Revenu d'entre les morts, Mannfred von Carstein fit empaler le burgomeister sur la grande place et ordonna qu'on le brûle sur son pal, puis il autorisa ses hommes à prendre qui leur plaisait dans la population, dans une démonstration de sauvagerie tout aussi terrifiante que tout ce que Trentino Regak aurait pu imaginer.

Sumpfdorf

Ce petit village de maisons sur pilotis, reliées entre elles par des passerelles de planches et de cordes, est situé dans le marais de la lande Ténébreuse. Les habitants de Sumpfdorf vivent de poisson, de plantes et de racines comestibles qu'ils trouvent dans le marais. Comme on ne peut s'y rendre qu'en barque, les paysans se savent à l'abri des zombies et des goules qui hantent la lande Ténébreuse. Néanmoins, une fois par an, les collecteurs de taxes du comte viennent du château de Wartenhof par la voie des airs afin de collecter l'impôt de sang.

Waldenhof

Waldenhof est la capitale damnée de la Sylvanie ; cependant, en réalité, c'est depuis le château de Drakenhof, auquel Mannfred tente de rendre sa gloire d'antan, que la province est gouvernée. Pendant l'absence de Mannfred, ses représentants à Waldenhof ont tout pouvoir sur la ville. Ils passent leurs nuits en beuveries et en orgies, se nourrissent selon leur bon plaisir et ont décrété un couvre-feu inversé qui oblige toutes les tavernes à rester ouvertes la nuit entière. Ils considèrent le fait de se nourrir sur le personnel des tavernes comme une marque de mauvaise éducation, mais voient toutes les autres personnes comme des proies en puissance et s'amusent à les chasser dans les rues. Tous les habitants de Waldenhof ferment leurs portes à double tour dès la tombée de la nuit et ne les ouvrent sous aucun prétexte, quelles que soient les supplications des victimes.

Autres sites de marque

Voici un bref aperçu de quelques autres sites remarquables de cette infâme province.

Drakenhof

C'est un lieu abominable. Une influence maléfique, probablement celle du château tout proche, imprègne si profondément la ville qu'on y voit rarement naître un enfant sans mutations. Les pires des mutants, les damnés accablés de maladies, si contrefaits que même les Sylvaniens les rejettent, viennent se réfugier dans cette ville quasiment déserte. Là, ils peuvent trouver un abri et vivre au sein d'une petite communauté composée de leurs semblables.

Eschen

C'est une ville relativement grande, entourée de fortifications qui furent bâties pour la protéger des vampires. À présent, ces mêmes fortifications protègent les von Carstein qui la gouvernent.

Leicheberg

Le dirigeant de cette ville encourage ouvertement le culte de Morr. C'est là une provocation que les von Carstein ne toléreront sûrement pas très longtemps.

Tempelhof

Cette ville est ainsi nommée d'après son célèbre temple de Morr, lequel n'a pas vu de prêtre depuis 800 ans.

Exemples de Sylvaniens



Voici deux PNJ que vos joueurs pourraient rencontrer en Sylvanie.

Baron Derek von Bitten, noble vampire

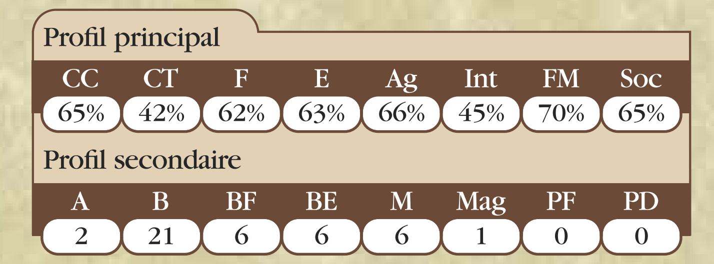
Derek von Bitten était sur le point d'hériter d'une minuscule baronnie sans importance, au Stirland, lorsqu'il a été gratifié d'une parcelle de terre en Sylvanie. À ses yeux, cela ne représentait pas une amélioration notable et en tout cas cela n'avait rien à voir avec ce qu'il estimait mériter en tant que membre de l'élite. Au retour des vampires, il a tout de suite vu une chance de vivre autre chose qu'une vie passée à lever des impôts sur des cultivateurs de navets et à récriminer sur la qualité de son vin. Il a trahi ses pairs sans un instant d'hésitation, en renseignant les von Carstein sur leurs cachettes, en échange d'un futur meilleur parmi les vampires.

Derek von Bitten correspond exactement à tout ce que représente la noblesse de l'Empire : il a de la classe et de l'éducation, additionnées d'un certain snobisme brutal. Il est peut-être vampire, mais il a tout de même la dignité de ne pas boire au robinet comme un pochard de bas étage. Il possède une chope d'étain qu'il remplit de sang directement aux veines de sa victime et avec laquelle il porte toast sur toast à ses nobles cousins, ne s'arrêtant que pour prendre le temps de se remémorer quelque branche éloignée de son arbre généalogique ou étouffer un rot discret dans son mouchoir, en véritable gentleman. Von Bitten fait partie de cette catégorie de butors qui s'offensent à la plus légère incorrection et peuvent tuer un homme pour les avoir bousculés dans la rue ou avoir renversé leur

boisson, tout en se montrant eux-mêmes totalement incapables de la plus élémentaire courtoisie.

Il se délecte de sa condition de vampire. Dès l'instant de son éveil, il a vu le monde sous des yeux différents, il a appris la vérité sur son existence et s'est grandement réjoui de sa nature ténébreuse. Il est véritablement convaincu d'être un dieu parmi les hommes.

~ BARON DEREK VON BITTEN ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

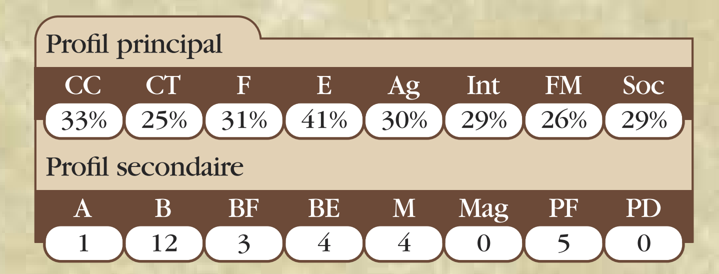
Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Sens de la magie, Torture
Talents : Armes naturelles (crocs, griffes), Désarmement, Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien né, regard hypnotique, vampirisme), Éloquence, Effrayant, Étiquette, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes : crocs, griffes, main gauche, rapière

Lucrecia, paysanne mutante

Lucrecia est née avec un troisième bras au milieu du dos. La naissance fut si difficile que sa mère n'y survécut pas. Son père la blâma de cette mort et fit de son enfance un véritable enfer jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment âgée pour se saisir d'un hachoir avec sa troisième main et le tailler en pièces. À présent, elle vit seule sur sa ferme et le corps de son père fertilise le champ de navets. Il est bien difficile de parvenir à tirer une subsistance de cette parcelle de terre poudreuse et sans valeur, mais Lucrecia ne se fait pas la moindre illusion. Elle sait qu'elle doit cacher son bras sous une pèlerine lorsque des étrangers s'arrêtent chez elle. Elle sait aussi que dans n'importe quel autre endroit de l'Empire, elle aurait été brûlée depuis longtemps par ses propres voisins. Ces abrutis d'étrangers n'hésitent pas à noyer leurs enfants joyeusement pour un pauvre doigt en plus alors qu'ils autorisent des tas de nains répugnants à vivre au milieu d'eux.

La vie est dure en Sylvanie, mais c'est la seule que Lucrecia connaîtra jamais et elle n'hésitera pas une seconde à transformer en fertilisant tous les étrangers qui découvriront son secret.

~ LUCRECIA ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	25%	31%	41%	30%	29%	26%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	5	0

Compétences : Braconnage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Expression artistique (chanteur), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier, fermier), Soins des animaux, Survie
Talents : Acuité visuelle, Dur à cuire, Fuite, Résistance aux poisons
Règles spéciales :
- Lucrecia bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) relatifs à la Sylvanie.
- Lucrecia est affligée de la mutation « membre supplémentaire » (cf. page 44 du *Tome de la Corruption*). Bien que cela ne lui confère aucun avantage fonctionnel particulier, son bras peut constituer un élément de surprise si elle s'en sert pour attaquer.

Armure : aucune
Armes : hachoir

Idées d'aventures



Utilisez les idées suivantes comme point de départ pour des aventures de votre cru.

Et qui va s'occuper des petits ?

Les attaques de morts-vivants se font plus fréquentes et plus sauvages contre le Moot. Des hordes de zombies traversent la frontière et des nuées de chauves-souris vampires enlèvent des villages entiers. Les Stirlanders constituent une armée afin de se porter au secours de leurs voisins et les PJ se joignent à eux. La lutte est rude et les progrès difficiles. Les PJ finissent par remarquer le comportement étrange de certains des chevaliers aux côtés desquels ils combattent. Bientôt, ils soupçonnent l'un d'eux d'être un agent des von Carstein. Sir Schmettern, un nobliau stirlander sans grand avenir, a conclu un accord avec la Sylvanie. En secret, il favorise les attaques des morts-vivants jusqu'à ce que la province des halflings soit à genoux. Il pourra alors voler à son secours au moment où les vampires retireront opportunément leurs troupes. Son objectif est de parvenir à convaincre les autorités de l'Empire que, vu son incapacité à se défendre, le Moot doit être placé sous la tutelle du Stirland avec Schmettern comme dirigeant. Ainsi, il obtiendra finalement des terres, même s'il doit pour cela se mettre aux ordres de la Sylvanie.

En espérant bien évidemment que les Sylvaniens ne le trahiront pas en décidant de s'emparer eux-mêmes de ce territoire.

D'entre les morts

Un culte qui se fait appeler le Wiederauferstanden, ou le culte des Morts Ressuscités, se manifeste à Middenheim après les troubles de la récente Tempête du Chaos. Ses membres vénèrent les von Carstein comme des sauveurs et pratiquent les sacrifices de sang et la nécromancie. Alors que les PJ sont sur le point de les arrêter, ils s'enfuient vers la Sylvanie avec une jeune fille qu'ils ont kidnappée. Horrifiés, les parents de la captive persuadent les PJ de se lancer à leur poursuite. Les PJ doivent alors suivre leur piste à travers les dangereuses forêts et les marécages perfides de Sylvanie, en espérant rattraper les Morts Ressuscités avant qu'ils ne parviennent à rejoindre le château de Drakenhof et ses véritables morts-vivants, lesquels présentent une menace autrement plus sérieuse qu'une bande de cultistes.

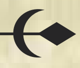




> *Certes, c'est un jeu, mais il y a des règles.*
> *Il y a toujours des règles ; sauf pour nous.*
>
> — Isabella von Carstein

> *Aujourd'hui est une belle journée pour les morts.*
>
> — Zacharias l'Éternel

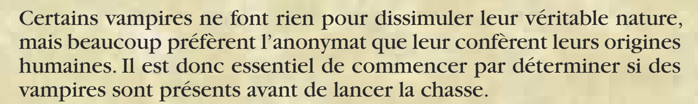
Chapitre VII



Les vampires passent parfois pour des êtres tout-puissants, mais à l'instar de toutes les créatures de *WJDR*, ils ont leurs limites, celles-ci étant exprimées ici en termes de jeu. Ce chapitre inclut toutes les règles nécessaires à la création de vampires, dont pouvoirs, talents, besoins et faiblesses, ainsi que de quoi créer des chasseurs de vampires et aider les héros (et les imbéciles) qui les pourchassent. Il s'étend également sur la nécromancie, proposant de nouveaux sorts, rituels et objets magiques, ainsi qu'un aperçu des serviteurs morts-vivants.

LES CHASSEURS DE VAMPIRES

Qu'il s'agisse de soldats, d'aventuriers itinérants ou de chasseurs de vampires fanatiques, nombre de citoyens impériaux ont eu le malheur de croiser la route de vampires et de leurs serviteurs. Les passages suivants décrivent les trucs, ruses et techniques auxquels les chasseurs de vampires recourent pour combattre la menace que représentent les morts-vivants.



Détection des vampires

Certains vampires ne font rien pour dissimuler leur véritable nature, mais beaucoup préfèrent l'anonymat que leur confèrent leurs origines humaines. Il est donc essentiel de commencer par déterminer si des vampires sont présents avant de lancer la chasse.

La plupart des chasseurs de vampires s'appuient sur plusieurs méthodes à la fois pour identifier leurs ennemis. Si, après avoir observé un suspect pendant plusieurs semaines, ils réalisent que celui-ci ne montre jamais le bout de son nez pendant la journée, évite de prendre le bateau, n'avale que des repas très frugaux, ne possède pas de miroir et évite sagement les flaques d'eau, semble malade quand on l'effleure avec de la griffedémon, rend les magiciens nerveux et réveille les *plaies d'alarme*, il y a de fortes chances pour que celui-ci soit un vampire. Le tout est d'accumuler suffisamment d'informations sans éveiller les soupçons du monstre ; certains chasseurs passent ainsi des années à surveiller une ville, une cour ou une organisation, sans faire le moindre geste avant d'être absolument certains de savoir qui est et qui n'est pas un enfant de la nuit. Malheureusement, la liste est parfois si longue qu'elle inclut l'ensemble des personnes observées, à l'exception du chasseur lui-même.

Les miroirs

Le miroir est au rang des méthodes les plus efficaces, mais une bonne glace est assez chère (au moins 10 co dans une ville de grande taille, et bien plus ailleurs). Observer le reflet d'autrui sans se faire remarquer par qui que ce soit nécessite un test d'Escamotage. Ceux qui ne disposent pas de cette compétence peuvent le remplacer par un **test de Dissimulation Difficile (–20%)**.

Notez bien que le fait de regarder dans un miroir caché dans la manche relève pour le moins d'un comportement très bizarre et peut se finir par l'intervention de chirurgiens, du guet ou de répurgateurs (après tout, les miroirs sont couramment utilisés dans le cadre de la sorcellerie). Nobles et riches marchands peuvent aussi se sentir offusqués par les implications de la situation et demander que le PJ soit fouetté pour atteinte à leur réputation. Les personnages désireux de jeter un œil aux flaques d'eau et surfaces polies devront réussir un **test de Perception Très difficile (–30%)** pour être sûrs que leur suspect n'a pas de reflet, mais il leur faudra également réussir un test de Dissimulation ou de Filature pour ne pas se faire remarquer.

Griffedémon et fléau-des-sorcières

Une solution un peu plus sportive et efficace à la fois consiste à mettre le suspect en présence de griffedémon ou de fléau-des-sorcières (mais pas d'ail, qui est bien souvent inutile puisque tout le monde a tendance à fuir devant ce bulbe méphitique, hormis peut-être les Bretonniens, habitués à sa puanteur). Si l'une de ces plantes est correctement cueillie et préparée (ce qui nécessite un test de Métier [herboriste] ou un achat auprès d'un commerçant honnête), puis apportée dans un rayon de 2 mètres d'un vampire, ce dernier réagit avec aversion s'il rate un test de Force Mentale. La difficulté peut être modifiée par la virulence de la dose, à l'entière discrétion du MJ. N'oubliez pas que les gens n'apprécient guère qu'on les agresse à coups de légumes, ce qui peut conduire à de fausses accusations. L'argent fonctionne également, mais le vampire bénéficie alors d'un bonus de +20% au test de Force Mentale. Là encore, beaucoup de gens trouvent bizarre qu'on leur agite une pièce ou une cuiller sous le nez, sans parler d'une épée.

Plaies d'alarme

Ceux qui sont prêts à se faire une plaie d'alarme doivent d'abord s'entailler à l'aide d'un poignard (s'infligeant ainsi 3 points de





Blessures). Ensuite, un test de Connaissances académiques (nécromancie) doit être joué pour préparer la pâte d'argent. Cette pâte empêchant la blessure de cicatriser, le personnage perd à jamais 1 point de Blessures de son profil secondaire. Ensuite, la blessure provoque un léger élancement quand le personnage se trouve dans un rayon de 12 mètres (6 cases) d'un vampire. Pour le distinguer d'autres maux et douleurs, il faut réussir un test de Perception, un échec pouvant mener à de fausses accusations. L'effet d'une plaie d'alarme s'estompe au bout de 2d10 mois, l'opération devant alors être reconduite et une nouvelle blessure ouverte.

Si la pâte d'argent n'est pas correctement préparée, le personnage ne le réalisera qu'au moment où la blessure s'infectera. Un tel personnage subit un malus de –20% aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force et Agilité jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Si le chirurgien rate son test de Soins de plus d'un degré, le personnage perd la partie de son corps qui porte la blessure. C'est sans doute pour cela que la plupart des chasseurs de vampires s'entaillent les bras plutôt que la poitrine, même si d'aucuns prétendent qu'une blessure au niveau du cœur est plus efficace et fonctionne plus longtemps.

Troisième œil

La compétence Sens de la magie permet elle aussi de détecter les vampires. Un magister qui réussit un test de Sens de la magie distingue les noirs tentacules de *Shyish* et *Dhar* qui entourent le vampire. Bien évidemment, ce type d'aura peut aussi entourer l'esclave d'un vampire, un nécromancien, un magister d'Améthyste ou un prêtre de Morr ayant souvent affaire aux morts-vivants. Les Vents sont rarement clairs et il est difficile de les interpréter. Ceux qui œuvrent avec *Shyish* ont plus de chances d'en comprendre les subtilités, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10% au test. Cependant, bien des membres de l'Ordre d'Améthyste s'imaginent que le fait d'observer cette magie noire suffit pour ensorceler un magister, et la nécromancie leur a coûté suffisamment de magisters pour y croire.

Tuer un vampire

Aucune règle précise ne gère la destruction des vampires. Bien que ces monstres soient beaucoup plus dangereux que les mortels, leur cou et leur cœur sont de chair. Cependant, il est possible de leur infliger des coups dévastateurs en frappant des zones sensibles et en utilisant des armes spéciales. Le talent suivant permet aux chasseurs de vampires de viser le cou de leur adversaire sans malus et de trancher la tête de leur ennemi, ce qui constitue assurément le meilleur moyen de tuer un vampire.

Nouveau talent : Coup au but

Description : le personnage porte des coups ciblés avec une précision extraordinaire. Quand il entreprend l'action de visée (cf. page 127 de *WJDR*), son attaque au corps à corps suivante bénéficie d'un bonus de +20% et non de +10%.

Le personnage a le droit de prendre le talent Coup au but à la place du talent Coups précis (dans le cadre d'une carrière proposant celui-ci), mais il peut tout aussi bien acheter les deux, contre 100 xp chacun.

Armes bénies et armes en argent

Les armes bénies par un prêtre (ou un cultiste du Chaos) ont plus d'effets sur les vampires, et il en va de même pour les armes en argent. Quand une arme bénie ou en argent inflige au moins 1 Blessure à un vampire, ce dernier en subit 3 de plus.

Cependant, il est difficile de se procurer de telles armes. Les armes véritablement bénies ne peuvent être créées que par les prêtres ayant le talent Inspiration divine, la bénédiction ne durant qu'une semaine par degré de réussite obtenu au test de Focalisation (sans degré de réussite, elle ne dure qu'une journée). En échange d'un tel service, le prêtre concerné ne manquera sans doute pas « d'exiger » un don en faveur des nécessiteux. Pour plus de détails sur ces armes, reportez-vous au *Tome de la Rédemption*.

Les armes du Chaos et les armes démons peuvent également venir à bout des défenses des vampires, tout comme les armes imprégnées de l'énergie du Chaos. Le *Tome de la Corruption* (cf. **Armes du Chaos**, page 195) décrit ces armes en détail, mais tout cultiste ayant le don Magie noire peut temporairement imprégner une arme de l'énergie du Chaos en réussissant un test de Focalisation. Mais s'il obtient un double au jet, il acquiert une mutation pour sa présomption.

Bien entendu, le prétendu chasseur peut se contenter d'investir dans une arme en argent pour affronter ses ennemis morts-vivants. En gros, il en existe deux catégories : les armes en plaqué argent et les armes en argent massif. Les armes en plaqué sont les plus courantes et ont la préférence de nombreux chasseurs car elles restent abordables. Cependant, leur durée de vie est limitée car la couche d'argent finit par disparaître. Si argenter une arme revient moins cher qu'investir dans une arme en argent massif, l'opération est tout de même coûteuse. En revanche, les armes en argent massif ne sont pas très pratiques et ne tiennent pas aussi longtemps que les armes en fer ou en acier.

Les armes bénies ou en argent ont des caractéristiques normales contre les autres types d'adversaires. Les premières sont considérées comme des armes magiques et infligent des dégâts aux créatures immunisées contre les armes ordinaires. Les pieux d'aubépine, les lames recouvertes d'ail pressé et les pommes de terre magiques achetées auprès de commerçants apparemment honnêtes n'ont aucun effet prouvé sur les vampires.

Plaqué argent

Toutes les armes de corps à corps (à l'exception des gantelets, des boucliers et des fouets), les lances, les haches/marteaux de jet, dagues/étoiles de jet, flèches et carreaux de qualité moyenne ou supérieure peuvent être en plaqué argent. Un personnage possédant un lingot d'argent (25 pa) peut s'en charger lui-même au prix d'un **test de Métier (fabricant d'armes) Assez difficile (–10%)**. Pour une arme à deux mains, il faut cependant deux lingots. Un lingot permet également d'argenter cinq flèches ou carreaux. Pour acheter une arme en plaqué argent, doublez le prix habituel de l'arme ou augmentez-le de 2 co (en tenant compte du plus élevé). Il s'agit là d'approximations que le MJ pourra modifier en fonction des circonstances.

Ces armes conservent leur plaqué argent sur 1d10+5 attaques couronnées de succès. Ensuite, la quantité d'argent emportée est telle que l'arme ne bénéficie plus d'aucun avantage.

VAMPIRES OU SORCIERS ?

Bien que de nombreux chasseurs de vampires finissent répurgateurs (et vice versa), d'importantes différences séparent ces deux professions. Hormis les plus intrépides ou dérangés, les répurgateurs ont le soutien du culte et de l'État, officiellement ou non. Ils peuvent donc interroger les gens et faire appliquer la justice en toute impunité. Les chasseurs de vampires sont quant à eux assez proches des traqueurs de skavens, dans le sens où la menace des comptes vampires est lointaine, sans oublier que le commun des mortels ne sait pas grand-chose à leur sujet. Du reste, les gens ne croient même plus aux récits ridicules traitant du danger omniprésent qu'ils représentent. Pire encore, beaucoup pensent que les vampires sont victimes de diffamation et font tout leur possible pour gêner, traquer ou blesser les chasseurs qui osent lever la main sur leurs beaux maîtres. Sans pour autant se bercer de tant d'illusions, les parents et amis du chasseur de vampires abandonnent souvent ce dernier à ce qu'ils prennent pour une quête stupide et fantastique, ce qui tend à le pousser vers l'isolement et l'amertume et ne lui facilite pas la tâche.



Argent massif

Les armes en argent massif ne perdent jamais leur efficacité ; cependant, l'argent n'est guère adapté aux combats. En règle générale, toutes les armes susceptibles d'être argentées peuvent aussi être en argent massif. Leur coût est égal à celui d'armes de qualité exceptionnelle. Un personnage qui souhaite forger une arme en argent doit fournir la moitié du prix de l'arme en matières premières et réussir un **test de Métier (fabricant d'armes) Assez difficile (–10%)**.

Au combat, une arme en argent massif impose un malus de –10% aux tests de Capacité de Combat et Capacité de Tir. S'il réussit une parade, le porteur de l'arme doit également réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de la voir se briser. De plus, s'il obtient un résultat de 96–99 sur un jet d'attaque, l'arme s'émousse, réduisant ainsi ses dégâts de 2 points jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un test de Métier (fabricant d'armes). Sur un résultat de 00, l'arme casse et est inutilisable.

Nouveau sort de magie mineure : intimidation des morts-vivants

Difficulté : 10
Temps d'incantation : action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : contact
Ingrédient : une fiole d'eau bénite (+2)
Description : votre simple contact protège une cible contre les morts-vivants. Aucune créature ayant le talent Mort-vivant ne peut s'approcher à moins de 2 mètres de la cible sans réussir un test de Force Mentale. Si la créature est dénuée de conscience, c'est le nécromancien qui en a le contrôle qui effectue le test. Rien ne vous empêche de vous lancer ce sort.

Carrières de chasseurs de vampires

Hormis la carrière de Chasseur de vampires, il existe de nombreuses professions susceptibles de croiser le fer avec des morts-vivants et leurs maîtres de l'ombre. Vous trouverez ci-dessous de nouvelles carrières qui vous offriront de nombreuses opportunités de rencontres.

Agent du Suaire (carrière avancée)






La faction de morriens connue sous le nom de Confrérie du Suaire joue un rôle plus actif que le courant principal du culte. Ses membres incluent des guerriers, des prêtres et des chasseurs de vampires, mais bien souvent la subtilité est de mise, et c'est là qu'interviennent les Agents du Suaire. Ces érudits sont des spécialistes de l'observation, de l'examen médical et de la déduction, si bien qu'ils sont capables d'identifier une activité vampirique sans se faire remarquer. Certains remettent leurs conclusions aux combattants du culte, mais ils n'en restent pas moins capables de rendre justice et de mettre un terme à l'existence de ceux que la Confrérie appelle les « ennemis de la vie ».

Les Agents du Suaire enquêtent sur les morts suspectes, cherchant des signes de nécromancie ou de magie noire, si bien qu'ils s'impliquent souvent dans la résolution de meurtres mystérieux qui n'ont finalement rien de bien mystique. En tout cas, leurs services sont appréciés par les familles des victimes et les Agents sont heureux de pouvoir aider les âmes à trouver le repos.

~ AGENT DU SUAIRE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+10%	+10%	+20%	+20%	+30%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (nécromancie, théologie, une au choix), Connaissances générales (Empire, Tilée), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Pistage, Soins
Talents : Cœur vaillant *ou* Sang-froid, Intelligent *ou* Sociable, Intrigant, Sens aiguisés *ou* Sixième sens
Dotations : armure moyenne (veste de cuir, gilet de mailles), arme à une main de qualité exceptionnelle, 4 pieux, chapelet de gousses d'ail, symbole religieux
Accès : Chasseur de vampires, Chirurgien barbier, Érudit, Étudiant, Initié (Morr), Pilleur de tombes, Sentinelle halfling
Débouchés : Chasseur de vampires, Érudit, Espion, Prêtre (Morr uniquement), Répurgateur, Tueur de morts

ORGANISATIONS DE CHASSEURS DE VAMPIRES

Il n'existe pas de carrière spécifique pour les membres de la Société Tsarévitch Pavel ou des Andanti. Les joueurs devront donc se tourner vers le Chasseur de vampires, l'Agent du Suaire, le Tueur de morts ou quelque autre carrière de combattant pour modeler leurs talents et compétences en fonction de l'organisation rejointe.

Chevalier du Corbeau (carrière avancée)



La Confrérie du Suaire croit qu'il faut mener le combat jusqu'à l'ennemi. Ses meilleurs guerriers sont regroupés au sein d'un ordre, les chevaliers du Corbeau, dont le mandat est très clair : éliminer les squelettes, zombies et ombres qui arpentent la terre, et exterminer les nécromanciens et vampires qui les invoquent. Contrairement à l'ordre des Gardes noirs, les chevaliers du Corbeau sont impitoyables et agressifs ; ils partent à la rencontre de leur ennemi plutôt que d'attendre qu'il ne vienne à eux. Actuellement, beaucoup de ces chevaliers sont stationnés dans la ville de Siegfriedhof, au Stirland, sur la frontière sylvanienne. Jusqu'à présent, leur action s'est limitée à des raids, mais avec leur nombre et leurs renseignements grandissant (sans compter le retour vraisemblable de Mannfred), ils sont sur le point de lancer une croisade visant à prendre une bonne fois pour toutes cette terre austère aux noirs seigneurs qui s'en sont emparé.

~ CHEVALIER DU CORBEAU ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	+15%	+20%	+20%	+20%	+15%	+30%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (histoire, nécromancie, stratégie/tactique, théologie), Connaissances générales (au choix), Dressage, Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien *ou* kislevien), Lire/écrire, Perception, Pistage
Talents : Adresse au tir *ou* Coup au but, Arme en main *ou* Maître artilleur, Cœur vaillant, Coups précis, Grand voyageur, Maîtrise (arbalètes *ou* arcs longs, armes lourdes *ou* armes de parade), Parade éclair, Rechargement rapide, Sain d'esprit, Sang-froid *ou* Sixième sens, Tireur d'élite
Dotations : armure lourde (armure de plaques complète), lance d'arçon, arbalète *ou* arc long *ou* 2 pistolets, bouclier *ou* brise-épée *ou* arme à deux mains, 1 arme bénie ou en argent, 4 pieux d'aubépine
Accès : Chevalier, Chevalier du Cercle Intérieur, Garde noir
Débouchés : Capitaine, Champion, Chevalier du Cercle Intérieur, Répurgateur, Tueur de morts



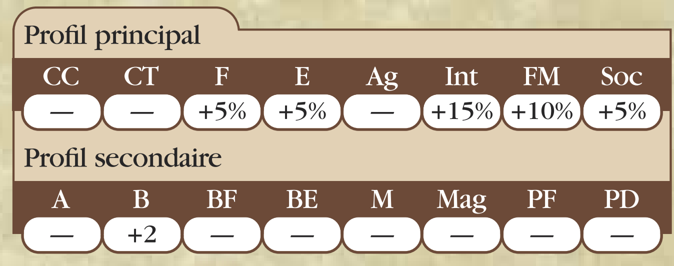



Embaumeur (carrière de base)



Tout le monde ne souhaite pas être inhumé dans les jardins de Morr. En effet, certains préfèrent bénéficier d'un processus de préservation à leur mort, pour eux-mêmes ou leurs animaux de compagnie, et se tournent alors vers un embaumeur. Ces maîtres de la conservation, de la préservation et de la taxidermie ne réservent pas leurs services qu'aux nantis. De plus en plus de gens touchent à la médecine et l'on peut faire des affaires en or en vendant des curiosités aux clients ayant une idée derrière la tête. De nombreux prêtres de Morr (et une bonne partie de la population) considèrent que découper les morts et les stocker dans des bocaux est une atteinte au corps et à l'esprit du défunt, et les répurgateurs savent pertinemment que les marchands qui se livrent à ce type d'activité ont tendance à verser dans la magie noire. De fait, de nombreux embaumeurs ont choisi de dissimuler leurs trophées humains derrière des expositions animales ou leurs services de chirurgiens jusqu'au jour où les scientifiques de leur calibre recevront le respect et la reconnaissance qu'ils méritent.

~ EMBAUMEUR ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+5%	+5%	—	+15%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (nécromancie, science), Escamotage, Évaluation, Langue (classique), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Soins

Talents : Chirurgie, Code de la rue *ou* Dur en affaires, Résistance aux maladies

Dotations : boulier, tablier imbibé d'éther, main desséchée, outils d'artisan (chirurgien barbier), accessoires de calligraphie

Accès : Artisan, Chirurgien barbier, Étudiant

Débouchés : Apprenti sorcier, Bourgeois, Érudit, Médecin, Trafiquant de cadavres

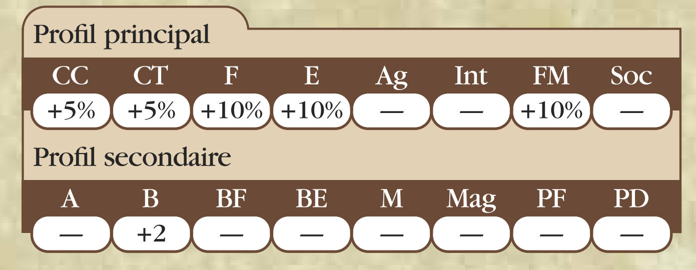
***Note :** Embaumeur est une carrière de base qu'il est possible d'intégrer à tout moment contre 200 xp. Avec l'aval de votre MJ, vous pouvez remplacer la carrière de Chirurgien barbier par celle-ci lorsque vous effectuez le jet visant à déterminer votre carrière de départ.*

Fossoyeur (carrière de base)



Dans le Vieux Monde, les fossoyeurs ont de lourdes responsabilités. Ils sont non seulement chargés d'inhumer les corps sous six pieds de terre dure et froide, mais il leur faut également les protéger contre tout ce qui pourrait troubler leur repos, qu'il s'agisse de rats, de chiffonniers, de trafiquants de cadavres, ou pire encore. Dans les bourgades et zones rurales, le fossoyeur ne peut compter sur la milice locale ou les Gardes noirs de Morr pour tenir à l'écart les morts sans repos et les goules affamées. Dans le même temps, rares sont ceux qui apprécient sa compagnie, car une odeur de mort et de boue lui colle à la peau. Il mène donc une existence solitaire, mais de nombreux fossoyeurs en viennent à préférer les morts aux vivants.

~ FOSSOYEUR ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+10%	—	—	+10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Fouille, Perception, Survie

Talents : Cœur vaillant *ou* Force accrue, Résistance aux maladies

Dotations : pelle, odeur fétide, brouette

Accès : Chiffonnier, Paysan, Ratier

Débouchés : Chasseur de vampires, Garde, Initié (Morr uniquement), Milicien, Trafiquant de cadavres

***Note :** Fossoyeur est une carrière de base qu'il est possible d'intégrer à tout moment contre 200 xp. Avec l'aval de votre MJ, vous pouvez remplacer la carrière de Trafiquant de cadavres par celle-ci lorsque vous effectuez le jet visant à déterminer votre carrière de départ.*











Garde noir
(carrière avancée)



Si le culte de Morr abrite peu de templiers, il dispose en revanche des Gardes noirs. Ces guerriers austères ont des responsabilités des plus graves : protéger les vivants et les morts de la malice sans fin des morts-vivants et de ceux qui les animent. Globalement, il s'agit d'un ordre défensif protégeant les grands temples et cimetières de l'Empire et les dignitaires du culte, n'allant à la guerre qu'en cas de circonstances exceptionnelles, comme lorsqu'une croisade est appelée contre les comtes vampires. Contrairement à beaucoup de chevaliers, ils sont formés au maniement des armes à distance pour empêcher leurs adversaires de venir tirer parti de leur force au corps à corps. Tout ceci, combiné à leur menaçante armure obsidienne et au vœu de silence qu'ils respectent dès lors qu'ils sont en mission, explique que beaucoup d'ordres de chevalerie les évitent.

~ GARDE NOIR ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+15%	+10%	+15%	+15%	+5%	+20%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (nécromancie, théologie), Équitation, Esquive, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (deux au choix), Perception
Talents : Adresse au tir *ou* Tir de précision, Cœur vaillant, Coups puissants *ou* Tir en puissance, Maîtrise (arbalètes *ou* arcs longs, armes de cavalerie, armes lourdes), Menaçant
Dotations : armure lourde (armure de plaques complète), arbalète *ou* arc long, lance d'arçon, eau bénite, destrier avec selle et harnais, médaillon au corbeau
Accès : Chasseur de vampires, Chevalier, Écuyer, Prêtre (Morr uniquement), Répurgateur, Sergent
Débouchés : Capitaine, Champion, Chasseur de vampires, Chevalier du Cercle Intérieur, Chevalier du Corbeau, Prêtre (Morr uniquement)

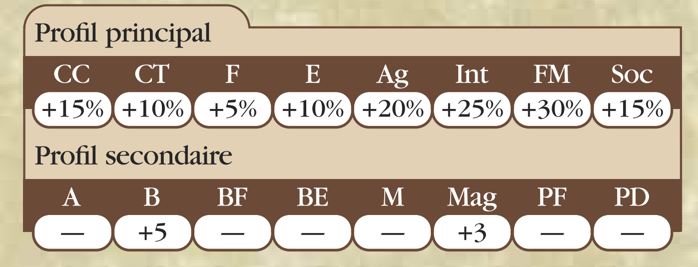
Magister vigilant
(carrière avancée, condition spéciale)



Les Collèges de Magie n'aiment guère que leur linge sale soit lavé en public par les répurgateurs et les autorités. Du coup, chaque Ordre dispose de ses chiens de garde et enquêteurs, chargés de démasquer discrètement tous ceux qui enfreignent leurs vœux ou se tournent vers la magie noire, la nécromancie ou la diablerie. Les vampires étant souvent fondus de magie noire, ces observateurs prennent également le temps de traquer et de détruire les princes des ténèbres. À l'instar des seigneurs magisters, les Magisters vigilants s'acquittent de tous leurs devoirs envers leur Collège, mais ils ne prennent pas d'apprentis. Leurs missions au travers de l'Empire les empêchent d'atteindre le niveau de magie de nombre de leurs collègues, mais ils disposent de bien d'autres compétences et talents utiles dans toutes sortes de situations, si bien qu'ils inspirent énormément de respect à leurs pairs.

Condition spéciale : les personnages dotés du talent Magie noire ou d'un Sombre savoir ne peuvent pas entreprendre cette carrière ; les magisters ne le tolèrent pas et s'en aperçoivent bien souvent. Bien souvent, seulement…

~ MAGISTER VIGILANT ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+5%	+10%	+20%	+25%	+30%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (démonologie, magie, nécromancie), Connaissances générales (Empire, une au choix), Équitation, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Torture
Talents : Cœur vaillant, Intrigant, Magie mineure (quatre au choix), Mains agiles, Menaçant, Projectile puissant, Sain d'esprit
Dotations : outils d'artisan (apothicaire), 2 objets magiques, lame magique ou en argent
Accès : Compagnon sorcier, Maître sorcier
Débouchés : Espion, Maître sorcier, Répurgateur, Seigneur sorcier







Mystique strigany (carrière de base, condition spéciale)



Les habitants du Strigos furent dispersés aux quatre vents lorsque leur terre fut détruite et mènent depuis une existence nomade. Ils parcourent l'Empire au sein de caravanes ou de barges fluviales, gagnant leur vie là où ils le peuvent et volant quand ils n'ont pas d'autre choix. Leur lien avec les vampires explique qu'ils conservent ce style de vie. Cela ne fait pas d'eux que des voleurs et des coupe-jarrets, mais également des nécromanciens et des serviteurs des ténèbres. En réalité, la plupart sont de simples bûcherons, bateleurs ou vagabonds, mais certains ont des notions de sorcellerie, des talents de divination et de sacrées connaissances en matière de vampires. Ces mystiques connaissent la véritable histoire de leur peuple et détiennent des secrets de ces jours anciens, ainsi que la promesse de leurs seigneurs selon lesquels ces derniers reviendront un jour pour les couvrir de gloire.

Note : cette carrière n'est accessible qu'aux personnages d'origine strigany. Ces derniers subissent un malus de –10% aux tests de Sociabilité joués contre les Impériaux. Avec l'aval de votre MJ, vous pouvez remplacer la carrière de Vagabond par celle-ci lorsque vous effectuez le jet visant à déterminer votre carrière de départ. Si vous possédez le *Compagnon de WJDR*, rien ne vous empêche d'appliquer les traits de « Strigany de rivière » à votre personnage.

~ MYSTIQUE STRIGANY ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	+5%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (astrologue *ou* rôdeur), Charisme, Commérage, Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances académiques (nécromancie), Escamotage, Évaluation, Expression artistique (au choix), Hypnotisme *ou* Métier (apothicaire), Langue (strigany), Marchandage
Talents : Camouflage rural *ou* Grand voyageur, Sixième sens
Dotations : jeu de cartes, bijoux de mauvais goût
Accès : aucun
Débouchés : Astrologue (cf. page 122 des *Héritiers de Sigmar*), Bateleur, Charlatan, Chiffonnier, Escroc, Oracle (cf. page 158 du *Tome de la Corruption*), Sorcier de village, Voleur

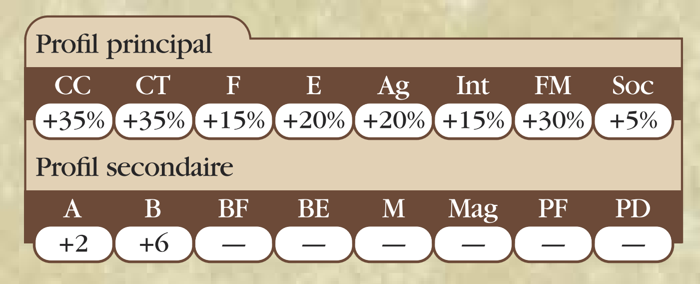
Tueur de morts (carrière avancée, condition spéciale)



Peu de gens survivent à une existence de chasseur de vampires. Parmi ceux qui y parviennent malgré tout, beaucoup se tournent rapidement vers une autre carrière, comme Répurgateur ou Chevalier ; les autres deviennent des Tueurs de morts. Ayant vu les pires facettes des vampires et les légions infinies de morts sans repos, ils ne peuvent plus fermer les yeux sur les horreurs du monde et consacrent chaque instant de leur vie à la destruction de leurs implacables ennemis. Entourés d'une réputation plus noire encore que celle des chasseurs de vampires, ces fanatiques sont généralement des ermites ou des hors-la-loi, qui volent ce dont ils ont besoin pour survivre et ne se laissent distraire par rien au monde. Leur dévouement est tel qu'ils gagnent souvent une certaine notoriété parmi les vampires, ce qui explique sans doute qu'ils ne dorment que d'un œil, un pieu dans la main, attendant de sentir des crocs se refermer sur leur gorge et d'entendre un rire vengeur.

Conditions spéciales : pour entreprendre cette carrière, vous devez avoir 5 points de Folie au moins.

~ TUEUR DE MORTS ~



Profil principal

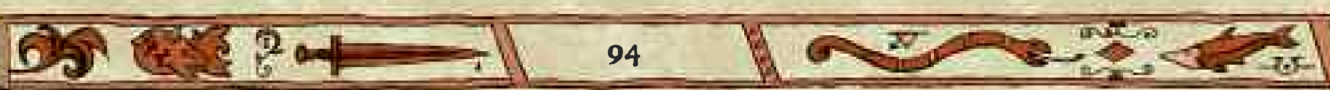
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	+35%	+15%	+20%	+20%	+15%	+30%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (nécromancie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Pistage, Survie, Torture
Talents : Camouflage rural *ou* Camouflage urbain, Cœur vaillant, Coup au but, Coups précis, Coups puissants, Force accrue *ou* Résistance accrue, Frénésie, Maîtrise (arbalètes *ou* armes de jet, armes lourdes), Menaçant, Rechargement rapide *ou* Tir en puissance, Réflexes éclair, Sans peur, Sixième sens, Troublant
Dotations : eau bénite, 6 pieux, arme en argent
Accès : Agent du Suaire, Chasseur de vampires, Chevalier du Corbeau, Flagellant, Garde noir, Répurgateur
Débouchés : une fin désagréable et sans doute très sanglante.







CRÉATION DE VAMPIRES

Avant de vous révéler les secrets de création des vampires, nous tenons à vous préciser que les règles suivantes sont destinées aux MJ désireux de créer des PNJ. Dans *WJDR*, les vampires ne conviennent pas au titre de PJ, même si les joueurs veulent en incarner à tout prix. Si un PJ reçoit le Baiser de Sang, le joueur doit aussitôt ouvrir son livre de *WJDR* et créer un nouveau personnage car l'ancien est désormais un PNJ.

Il existe deux méthodes de création de vampires : aléatoire et personnalisée. La première permet de créer un vampire de A à Z, mais n'offre pas suffisamment de diversité pour créer deux vampires franchement distincts. C'est cependant le moyen le plus rapide de créer un antagoniste comme un adversaire d'un soir.

À l'inverse, le sur-mesure est beaucoup plus gratifiant car il permet de préciser comment un PNJ vivant a rejoint les rangs des morts-vivants. En recourant à ce biais, vous créez un PNJ en utilisant les règles habituelles avant de lui ajouter l'archétype vampire en modifiant ses caractéristiques, compétences et talents selon le type de maître qui a provoqué la transformation.

Avant même de débuter la création de votre vampire, commencez par songer à sa nature et au rôle qu'il va jouer. Souhaitez-vous qu'il soit membre de l'une des lignées principales ou qu'il s'agisse d'une créature unique, qui se distancie des rejetons de l'ancienne Nehekhara ? Si vous n'arrivez pas à vous décider, ou si vous souhaitez résoudre tout ça à grands coups de jets de dés, reportez-vous à la **Table 7–1 : types de vampires**. Vous plus d'informations sur les différents types de vampires du Vieux Monde, reportez-vous au **Chapitre V : Lignées vampiriques**.

TABLE 7-1: TYPES DE VAMPIRES

1d100	Type
01–10	Dragon de Sang
11–20	Lahmiane
21–30	Nécrarque
31–40	Stryge
41–50	Von Carstein
51–100	Indépendant

Méthode aléatoire

Cette méthode est utilisée pour générer un nouveau vampire rapidement, sans avoir à créer d'abord un mortel avant de lui ajouter un certain nombre de carrières. Ces vampires ressemblent de près à ceux que l'on trouve dans le *Bestiaire du Vieux Monde* (cf. pages 112–115). Les caractéristiques données pour chaque lignée incluent déjà les promotions de carrière types de ceux qui sont susceptibles d'être invités au sein de chacune. Notez que les vampires ne jouissent pas de la Miséricorde de Shallya car ils n'ont pas les faveurs des dieux.

Compétences, talents et traits de départ

Les vampires créés par ce biais gagnent les compétences, talents et traits qui suivent :

Compétences communes

Commandement, Connaissances générales (une au choix), Esquive, Fouille, Langue (deux au choix), Perception, Sens de la magie et Torture. De plus, chaque vampire gagne des compétences supplémentaires en fonction de sa lignée.

• *Dragons de Sang :* Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Équitation +10%, Escalade, Esquive +10%, Évaluation, Intimidation et Langue (trois au choix).

• *Lahmiane :* Charisme +20%, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie), Connaissances générales (trois au choix), Déguisement +20%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Évaluation +20%, Expression artistique (deux au choix), Filature, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Marchandage +20%, Perception +10% et Préparation de poisons +10%.

• *Nécrarque :* Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie +10%, généalogie/héraldique, histoire, magie +10%, nécromancie +10%), Connaissances générales (trois au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Évaluation, Filature, Focalisation +10%, Intimidation, Langage mystique (magick) +10%, Langue (quatre au choix), Lire/écrire +10% et Préparation de poisons+10%.

LES TRAITS

Les traits sont des talents dont on ne peut faire l'acquisition par le biais de carrières. En fait, ils sont l'expression d'un type précis de créature ou de race. Les talents de *WJDR* que l'on peut qualifier de traits sont Armes naturelles, Effrayant, Lévitation, Mort-vivant, Résistance au Chaos, Résistance à la magie, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne et Vol. Tous les nouveaux talents du *Bestiaire du Vieux Monde* sont également des traits.



TABLE 7-2: CARACTÉRISTIQUES DES VAMPIRES

Caractéristique	Dragon de Sang	Lahmiane	Nécrarque	Stryge	Von Carstein	Indépendant
Capacité de Combat (CC)	60+2d10	50+2d10	40+2d10	50+2d10	60+2d10	40+2d10
Capacité de Tir (CT)	30+2d10	30+2d10	30+2d10	20+2d10	30+2d10	20+2d10
Force (F)	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	40+2d10
Endurance (E)	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	40+2d10
Agilité (Ag)	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10	40+2d10
Intelligence (Int)	30+2d10	30+2d10	40+2d10	30+2d10	30+2d10	30+2d10
Force Mentale (FM)	60+2d10	60+2d10	60+2d10	50+2d10	60+2d10	50+2d10
Sociabilité (Soc)	30+2d10	50+2d10	5+2d10	10+2d10	40+2d10	30+2d10
Attaques (A)	3	2	2	2	2	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 7–3 : points de Blessures de départ**.					
Bonus de Force (BF)	Égal au chiffre des dizaines de la Force					
Bonus d'Endurance (BE)	Égal au chiffre des dizaines de l'Endurance					
Mouvement (M)	6	6	6	6	6	5
Magie (Mag)	1	1	2	1	1	0
Points de Folie (PF)	0	0	0	0	0	0
Points de Destin (PD)	0	0	0	0	0	0

TABLE 7-3: POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

1d10	Dragon de Sang	Lahmiane	Nécrarque	Stryge	Von Carstein	Indépendant
1–3	18	16	18	20	18	18
4–6	22	20	20	24	21	20
7–9	26	24	22	28	26	22
10	30	28	24	32	31	24

• *Stryge :* Dissimulation +10% et Perception +10%.

• *Von Carstein :* Charisme, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (trois au choix), Équitation, Escalade, Évaluation, Filature, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick) et Langue (trois au choix).

• *Indépendant :* Charisme, Commérage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Filature et Intimidation.

Talents communs

Les vampires qui ne descendent d'aucune lignée en particulier gagnent 2 talents. Lancez tout simplement deux fois les dés sur la colonne réservée aux humains de la **Table 2–4** de la page 19 de *WJDR*. Sinon, votre vampire gagne des talents en fonction de sa lignée, comme suit :

• *Dragons de Sang :* Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes) et Parade éclair.

• *Lahmiane :* Arme en main, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire et Maîtrise (armes de parade).

• *Nécrarque :* Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Mains agiles, Méditation et Sombre savoir (nécromancie).

• *Stryge :* Camouflage rural, Coups puissants et Frénésie.

• *Von Carstein :* Désarmement, Éloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade) et Orateur né.

Traits communs

Tous les vampires créés au moyen de cette méthode gagnent les traits suivants : Armes naturelles (crocs, griffes), Don du sang (malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Mort-vivant, Sens aiguisés et Vision nocturne. Les nouveaux traits sont décrits dans ce chapitre.

• *Dragons de Sang :* Don du sang (apparence humaine et un don de Dragon de Sang au choix) et Effrayant.

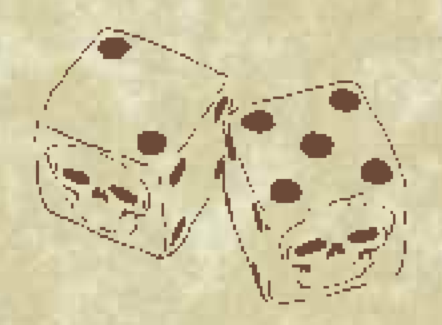
• *Lahmiane :* Don du sang (apparence humaine et un don de lahmiane au choix) et Effrayant.

• *Nécrarque :* Don du sang (un don de nécrarque au choix) et Terrifiant.

• *Stryge :* Don du sang (un don de stryge au choix) et Effrayant.

• *Von Carstein :* Don du sang (apparence humaine et un don de Von Carstein au choix) et Effrayant.

• *Indépendant :* Don du sang (deux au choix) et Effrayant.









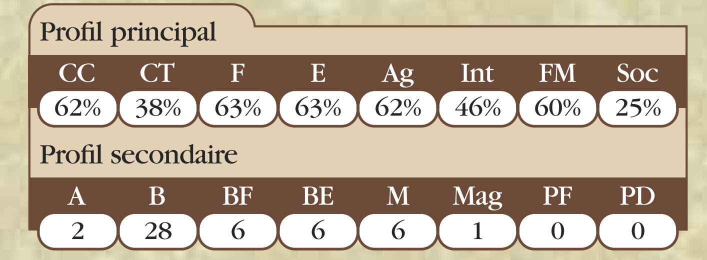

RÉACTION IMMUNITAIRE

Prenez garde à ne pas créer de vampires ayant trop d'immunités ou trop peu de faiblesses (par exemple, âme profane, batelier, défi de l'aube, image persistante, rassasié, sang argenté et secret aethyrique), notamment parce que ces créatures doivent bien avoir des points faibles pour que les aventuriers en viennent à bout. Mais plus important encore, les faiblesses d'un vampire font partie intégrante de sa personnalité et de sa mystique. L'idée que le soleil, l'eau et les dieux aient tourné le dos à ces monstres renforce encore leur nature surnaturelle, ce qui les rend plus troublants encore. Naturellement, personne ne veut d'un félon tellement criblé de faiblesses qu'il en devient ridicule. À l'inverse, un vampire qui se promène en pleine journée, aime se regarder dans les miroirs, arpente les temples et se rase avec une lame en argent n'a plus grand-chose d'un vampire.

Enfin, il est important de noter que chaque faiblesse s'accompagne d'une force censée la compenser. Si le vampire est faible de jour, alors les héros craindront l'arrivée de la nuit plus que toute autre chose. Si le vampire est incapable de traverser un cours d'eau, alors l'autre rive offre un étonnant sentiment de confort et de sécurité. Non seulement tout cela crée de la tension, mais cela signifie également que pour remporter la bataille, il va falloir trouver un bon compromis entre l'heure et le lieu plutôt que de monter directement à l'assaut, chaque camp tentant alors de prendre l'avantage au fil de l'affrontement. De tels conflits donnent naissance à de grandes histoires.

Exemple de vampire aléatoire

Alex prend place à la table dans l'intention de créer un antagoniste vampirique. La partie a lieu dans quelques heures et il choisit donc la méthode aléatoire. Le monstre doit être bestial ; son choix se porte sur un stryge. Il tire les caractéristiques comme s'il créait un nouveau personnage et note les résultats sur une feuille de papier.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62%	38%	63%	63%	62%	46%	60%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	6	6	6	1	0	0

Ensuite, il jette un œil aux compétences et talents. La plupart des choix étant déjà faits, il se contente de recopier tous les détails nécessaires sur sa feuille. Il bénéficie cependant d'un Don de sang, aussi lance-t-il 1d10 sur la ***Table 7–4 : Dons de sang*** *et obtient la malédiction du revenant.*

Compétences : *Commandement, Connaissances générales (une au choix), Dissimulation +10%, Esquive, Fouille, Langue (deux au choix), Perception +10%, Sens de la magie et Torture*

Talents : *Camouflage rural, Coups puissants et Frénésie*

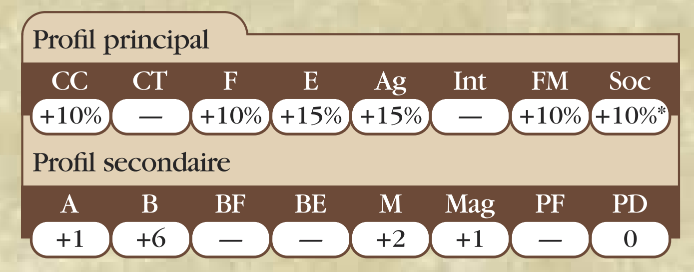
Traits : *Armes naturelles (crocs, griffes), Don du sang (malédiction du revenant, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés et Vision nocturne*

Maintenant, il suffit de choisir quelques **dotations**, *mais comme les striges sont plus monstrueux que civilisés, Alex part du principe que les crocs et les griffes du monstre donneront bien assez de fil à retordre aux PJ.*

Méthode personnalisée

Plutôt que de vous contenter de créer votre vampire comme n'importe quel autre monstre que les PJ devront éliminer, faites un petit effort et créez un félon fascinant qui servira d'adversaire récurrent dans le cadre d'une aventure ou d'une campagne entière. Cette méthode est plus complexe que la précédente, car vous allez d'abord devoir créer un simple mortel et en faire une terrifiante créature de la nuit.

La première phase consiste à créer un mortel avant qu'il ne subisse le Baiser de Sang. Comme cet ouvrage le précise déjà, les vampires ne transmettent leur malédiction qu'aux humains. Il y a sans doute des vampires nains et halflings, mais ils sont si rares que nul ne croit vraiment en leur existence. Enfin, si un elfe a un jour connu la transformation, aucune archive n'en parle. Créez votre personnage comme vous le feriez pour n'importe quel PNJ, choisissez-lui une carrière, appliquez les promotions habituelles, etc. Notez cependant que plus il aura de carrière de son vivant, plus le vampire sera puissant. Évitez ainsi de lui octroyer plus de deux ou trois carrières. Une fois le personnage de base créé, appliquez-lui les traits vampiriques. Notez que les modificateurs aux caractéristiques *ne sont pas* des promotions de carrière. Ils n'affectent donc pas la progression de carrière du PNJ. Notez également que les vampires n'ont pas de points de Destin (ôtez-leur ceux dont ils disposent encore).



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+15%	+15%	—	+10%	+10%*

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	+2	+1	—	0

* Si le personnage a reçu le Baiser de Sang d'un nécrarque ou d'un stryge, plutôt que d'augmenter sa Sociabilité de +10%, réduisez-la de moitié (arrondir à l'entier supérieur).

En plus de ces modificateurs, un tout jeune vampire gagne les **traits** suivants : Armes naturelles (crocs, griffes), Don du sang (malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés et Vision nocturne.

Si vous exploitez les lignées, le vampire disposera de talents et traits supplémentaires en fonction de son géniteur :

- *Dragons de Sang :* Don du sang (apparence humaine).
- *Lahmiane :* Don du sang (apparence humaine).
- *Nécrarque :* Terrifiant.
- *Stryge :* Frénésie.
- *Von Carstein :* Don du sang (apparence humaine).

Nouveaux traits : Dons du sang

Le sang des vampires ne leur confère pas qu'une grande force. Les talents et pouvoirs des Premiers-nés se transmettent de génération en génération, ce qui leur confère certes une force prodigieuse, mais également des facultés magiques. Les Dons du sang regroupent les divers



TABLE 7-4: DONS DU SANG

1d10	Dragon de Sang	Lahmiane	Nécrarque	Stryge	Von Carstein	Indépendant
1	Âme profane	Âme profane	Défi de l'aube	Âme profane	Appel de la foudre	Absorption psychique
2	Batelier	Brume éthérée	Fontaine de *Dhar*	Batelier	Brume éthérée	Ailes
3	Carrure de titan	Défi de l'aube	Invocation d'anciens	Carrure de titan	Défi de l'aube	Explosion de sang
4	Charge mortelle	Domination	Maîtrise de la chair	Invocation de goules	Image persistante	Hôte
5	Coups terribles	Forme de familier	Parchemins nehekharéens	Invocation de vermines	Invocation de loups	Malformé
6	Estocade	Innocence perdue	Rassasié	Malédiction du revenant	Mort ambulante	Parfum de sang
7	Maître d'armes	Regard hypnotique	Sang argenté	Masse monstrueuse	Regard hypnotique	Puanteur
8	Régénération impie	Sang bleu	Sang bleu	Mort ambulante	Sang argenté	Transformation en chauve-souris
9	Sang vif	Sang vif	Sombre majesté	Rassasié	Sombre majesté	Vecteur épidémique
10	Transformation en loup	Secret aethyrique	Vision de l'au-delà	Transformation en chauve-souris	Transformation en loup	Vorace

pouvoirs qu'un mortel gagne en étant transformé en vampire. Les vampires d'une lignée précise ont davantage de chances de gagner certains Dons du sang que d'autres, mais les lignées se sont mêlées depuis l'ère des sept premiers vampires, si bien que certaines combinaisons de traits se manifestent parfois là où on les attend le moins.

Alors que le vampire gagne en puissance (en entreprenant des carrières de vampire), il fait l'acquisition de nouveaux Dons du sang. Chaque fois qu'il entreprend une nouvelle carrière de vampire, il évolue et gagne un Don du sang de sa lignée et un Don du sang d'une autre lignée de son choix. Rien ne vous empêche de les déterminer aléatoirement au moyen de la **Table 7–4 : Dons du sang** ou de les choisir. Certains peuvent être pris plusieurs fois, comme précisé dans leur description. Si vous tirez un Don du sang que vous avez déjà et qui ne saurait être pris qu'une fois, veuillez relancer les dés.

Absorption psychique

Le sang de vos victimes ne vous suffit pas ; votre corps a besoin de bien plus d'énergie pour rester animé. Vous êtes une sorte de siphon psychique, si bien que vous absorbez la volonté et les émotions des créatures qui vous entourent. Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 8 mètres (4 cases) doivent réussir un test de Force Mentale par round sous peine de subir un malus cumulatif de –10% aux caractéristiques de leur profil principal. Celles-ci ne sauraient cependant tomber à moins de 1%. Ces malus disparaissent au rythme de 10% par heure passée à l'écart du vampire.

Ailes

Vous avez dans le dos une paire d'ailes de chauve-souris parcourues de veines écarlates qu'il est quasiment impossible de dissimuler, même si cela ne vous gêne pas forcément. Vous gagnez le talent Vol. En vol, votre valeur de Mouvement est deux fois plus élevée que votre vitesse au sol.

Âme profane

Vous vous savez libre du royaume des esprits et ne craignez ni les dieux, ni les démons. Vous êtes immunisé contre les pouvoirs répulsifs des lieux et objets religieux, ce qui inclut ceux des Dieux du Chaos. Les armes et objets magiques (y compris les armes *bénies* par un personnage ayant Inspiration divine) conservent cependant toute leur efficacité.

Apparence humaine

Vous êtes capable de rétracter griffes et crocs et d'adoucir vos traits pour vous faire passer pour un humain. Sous cette forme, vous perdez les talents Effrayant et Terrifiant. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.

Appel de la foudre

Une fois par jour, au prix d'une action complète, le personnage peut appeler un terrible orage, même si le ciel est bleu et le temps parfaitement calme. La dépression rend tout vol impossible et impose un malus de –10% aux tests de Capacité de Tir. L'orage protège le vampire des affres du soleil dans un rayon de 1,5 km. Si vous êtes tué, l'orage se lève aussitôt. Dans le cas contraire, il dure un nombre d'heures égal à votre caractéristique de Magie.

Batelier

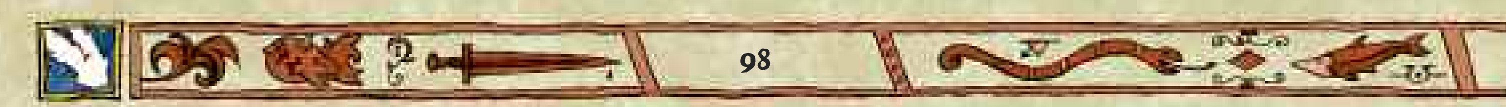
Votre volonté est telle que vous êtes en mesure de passer outre la malédiction qui pèse sur vous. En réussissant un test de Force Mentale, vous pouvez traverser un cours d'eau sans dégâts ni malus. Vous devez effectuer un nouveau jet pour chaque étendue d'eau ou tous les 100 mètres de parcours. Si vous tirez ou choisissez ce pouvoir une seconde fois, vous êtes immunisé contre cet aspect de la malédiction et pouvez franchir toutes les étendues d'eau, quelle que soit leur taille, sans effet secondaire.

Brume éthérée

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez prendre la forme d'un nuage de vapeur (tous les objets portés sont également transformés). La brume est magique, sous votre contrôle, et ne se conforme pas aux lois de la nature. Sous cette forme, vous gagnez les traits Éthéré (cf. page 128 du **Chapitre VIII : Une campagne vampirique**) et Lévitation. Votre vitesse en vol est égale à votre valeur de Mouvement. Au bout de 1d10 heures, vous avez droit à un test de Force Mentale. En cas de réussite, votre corps se reconstitue. En cas d'échec, vous devez attendre 1d10 heures de plus avant de rejouer ce test. Sous forme de brume, vous n'existez plus vraiment en ce bas monde et êtes à l'abri des effets magiques. Les vampires usent souvent de ce pouvoir pour simuler leur mort, ce qui leur permet de recouvrer leurs forces et de préparer leur vengeance.

Carrure de titan

Vous grandissez dans d'étonnantes proportions et développez une force prodigieuse. Vous gagnez le trait Puissance imparable (cf. page 128 du **Chapitre VIII : Une campagne vampirique**).



Charge mortelle

Lorsque vous chargez, vous frappez au moment précis où vous infligerez le maximum de dégâts en passant au travers des défenses de votre adversaire. Si vous remportez un test de Capacité de Combat effectué dans le cadre d'une action de Charge, votre total de dégâts ignore l'armure de votre adversaire.

Coups terribles

Votre grande force et votre vitesse incroyable vous permettent de porter un véritable déluge de coups dévastateurs à vos adversaires. Lorsque vous portez une attaque au corps à corps en utilisant l'attaque standard ou la charge, lancez un dé de dégâts supplémentaires et conservez le résultat le plus élevé. Si l'arme utilisée a l'attribut percutante, lancez trois dés et conservez le résultat le plus élevé. Enfin, si vous avez le trait charge mortelle, les deux avantages s'appliquent.

Défi de l'aube

Votre volonté est telle que vous pouvez venir à bout de la terrible puissance du soleil. En réussissant un test de Force Mentale, vous êtes en mesure de marcher en plein jour sans subir de dégâts ou de malus. Vous devez effectuer un jet supplémentaire après chaque heure d'exposition, avec un malus cumulatif de –10% par heure passée au soleil. En cas d'échec, vous réduisez vos caractéristiques de moitié et commencez à subir des dégâts pour chaque minute d'exposition. Si vous tirez ou choisissez ce pouvoir une seconde fois, vous bénéficiez d'une immunité totale contre le soleil et pouvez vous y exposer en toute impunité.

Domination

Vous pouvez obliger les mortels à obéir au moindre de vos ordres. Au prix d'une action complète, vous pouvez utiliser ce pouvoir sur tout humain, nain, elfe, halfling, orque, skaven, gobelin ou créature similaire que vous distinguez nettement dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Ce test oppose votre Sociabilité à la Force Mentale de la victime. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé au combat car l'esprit est alors en alerte. Si vous remportez le test, vous gagnez le contrôle total de votre victime et pouvez la forcer à faire ce que vous voulez (action gratuite). La victime peut tenter de se libérer après 1d10 rounds via un nouveau test opposé. De votre côté, vous pouvez libérer le sujet de votre domination à tout moment au prix d'une action gratuite. Enfin, si vous attaquez la cible dominée, les effets prennent aussitôt fin.

Estocade

Quand vous attaquez à l'aide d'une arme, vous mettez toute votre force dans le mouvement et infligez de terribles dégâts. Si vous portez un coup critique, jetez deux fois les dés sur la **Table 6–3** de la page 133 de *WJDR* et gardez le résultat le plus bas.

Explosion de sang

Bien que vous ayez besoin de sang pour survivre, votre corps ne traite pas le fluide, si bien que lorsque vous en tirez tous les nutriments, il s'accumule sous forme de poches sous la peau. Quand une attaque vous inflige au moins 1 point de Blessures, l'un de ces sacs éclate, aspergeant les créatures adjacentes de vieux sang noirâtre et plus ou moins coagulé. Ces créatures doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir un malus de –20% en Capacité de Combat et Capacité de Tir pendant 1d5 rounds.

Fontaine de *Dhar*

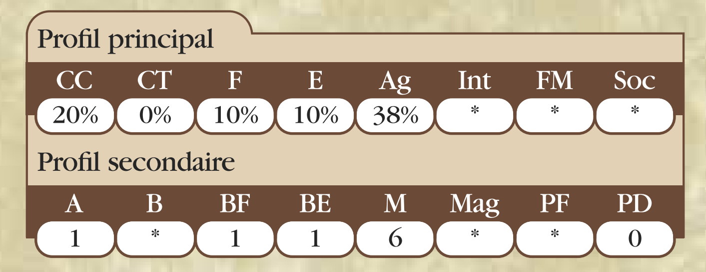
Votre âme est tellement corrompue par la magie noire qu'elle est devenue une réserve naturelle de *Dhar*. Tous les sorciers situés dans un rayon de 24 mètres (ce qui vous inclut) ajoutent votre valeur de Magie à leur jet d'incantation quand ils lancent un sort de Magie noire. Tout individu situé à portée qui lance un sort d'un autre domaine agit comme s'il avait le talent Magie Noire et *doit* lancer un dé supplémentaire. Il est possible d'être affecté par différents cas de ce



trait à la fois. Si trois vampires ayant fontaine de *Dhar* sont à portée les uns des autres, chacun en profite trois fois. C'est pour cela que les nécrarques s'entourent d'apprentis. Vous pouvez réprimer et réactivez ce pouvoir au prix d'une action gratuite.

Forme de familier

Au prix d'une demi-action, vous pouvez prendre la forme d'un petit animal de votre choix. Vous gagnez les caractéristiques, compétences, talents et traits de votre nouvelle forme, mais vous conservez vos valeurs d'Intelligence, Force Mentale, Blessures, Magie et points de Folie, sans oublier vos compétences, talents et traits. Les armes, armures et dotations que vous portez se fondent dans la nouvelle forme et réapparaissent lorsque vous recouvrez votre apparence habituelle. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez. Recouvrer votre forme vampirique nécessite une autre demi-action. Ce trait est utilisable aussi souvent que vous le souhaitez.



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	0%	10%	10%	38%	*	*	*

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	*	1	1	6	*	*	0

* Utilisez votre caractéristique habituelle.

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Natation, Perception +20%
Talents : Camouflage urbain, Fuite
Traits : Sens aiguisés
Armure : aucune
Armes : dents






TABLE 7-5: CRÉATURES INVOQUÉES

1d10	Temps (rounds)	Chauves-souris vampires ou goules	Loups funestes	Loups ou rats géants	Chauves-souris, rats et autres vermines
1-3	2	3	4	5	14
4-6	3	4	5	6	16
7-9	4	5	6	7	18
10	5	6	7	8	20

Forme de nuée

Au prix d'une demi-action, vous pouvez prendre la forme d'une nuée de scarabées, de mouches, de corbeaux ou de cafards (faites votre choix au moment de l'acquisition du trait). Sous cette forme, vous ne pouvez attaquer mais ne pouvez pas davantage être blessé ; se faire piétiner n'est pas très confortable et peut se révéler douloureux, mais ce n'est pas mortel. La forme de nuée peut se glisser au sein d'espaces assez larges pour laisser passer l'un de ses constituants. Vous pouvez conserver cette forme pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie (1 minute minimum). Dès lors que vous recouvrez votre forme habituelle (action gratuite), il vous est impossible de recourir à ce trait avant le coucher de soleil suivant.

Hôte

Votre corps abrite une colonie d'insectes et de vers abjects. Ils se frayent un chemin dans votre chair gâtée, se nourrissant du sang que vous avalez et de vos entrailles. Quand une attaque vous inflige au moins 2 points de Blessures, la plaie vomit un torrent d'insectes piqueurs, de cafards et de vers frétillants. Assister à une telle scène suffit parfois à rendre à fous les individus les plus sensés. La première fois qu'un mortel en est témoin, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de gagner 1 point de Folie. Au bout d'un round, les vermines généreuses utilisent leurs propres déjections pour refermer la plaie.



Image persistante

La lumière du soleil ne vous rejette pas. Votre reflet apparaît donc dans les miroirs et autres surfaces réfléchissantes. De plus, en présence de lumière, quelle qu'elle soit, vous disposez d'une ombre.

Innocence perdue

Vous êtes si beau ou paraissez tellement vulnérable qu'il est parfaitement inconcevable que l'on vous frappe. Vous gagnez le talent Troublant.

Invocation d'anciens

Vous sentez les restes de guerriers défunts et pouvez les appeler pour qu'ils combattent à vos côtés. Lorsque vous lancez *réanimation* ou *incantation d'éveil*, une créature supplémentaire est invoquée. Lorsque vous lancez *animation des morts*, ce sont 1d10 créatures supplémentaires qui sont invoquées.

Invocation de goules

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer des goules pour attaquer vos ennemis. Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 7–5** pour déterminer la somme de créatures invoquées et le nombre de rounds nécessaires pour qu'elles se montrent. Lorsqu'elles apparaissent, elles agissent à votre Initiative et obéissent à vos ordres. Pour plus de détails sur leur profil, reportez-vous à la page 95 du *Bestiaire du Vieux Monde*. Elles filent au bout d'un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie (1 heure minimum). Ce pouvoir part du principe que les monstres sont tout près. S'il est impossible qu'il y en ait dans les environs, ce pouvoir est inutilisable.

Invocation de loups

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer un certain nombre de loups ou de loups funestes pour attaquer vos ennemis. Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 7–5** pour déterminer la somme de créatures invoquées et le nombre de rounds nécessaires pour qu'elles se montrent. Lorsqu'elles apparaissent, elles agissent à votre Initiative et obéissent à vos ordres. Pour plus de détails sur les profils, reportez-vous à *WJDR* et au *Bestiaire du Vieux Monde*. Ces créatures sont réelles (elles ne viennent pas du fin fond de l'Aethyr) et doivent vivre dans l'environnement où on les invoque. Elles filent au bout d'un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie (1 heure minimum).

Invocation de vermines

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer une horde de chauves-souris, de rats et autres animaux de petite taille pour attaquer vos ennemis. Autrement, vous pouvez invoquer des vermines géantes, comme des chauves-souris géantes ou des rats géants. Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 7–5** pour déterminer la somme de créatures invoquées et le nombre de rounds nécessaires pour qu'elles se montrent. Lorsqu'elles apparaissent, elles agissent à votre Initiative et obéissent à vos ordres. Pour plus de détails sur les profils, reportez-vous à *WJDR* et au *Bestiaire du Vieux Monde*. Ces créatures sont réelles (elles ne viennent pas du fin fond de l'Aethyr) et doivent vivre dans l'environnement où on les invoque. Elles filent au bout d'un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie (1 heure minimum).

VERTUS CHEVALERESQUES

Il n'est pas rare que des chevaliers bretonniens tombent sous le coup de la malédiction des vampires. Les Dragons de Sang aiment recruter ces guerriers de choix, leur philosophie n'étant finalement pas si éloignée que ça. Si vous possédez *Les Chevaliers du Graal*, vous pouvez mêler les Vertus chevaleresques et les Dons du sang. Les chevaliers transformés perdent la Vertu du chevalier (et ne peuvent dont plus faire appel à la Dame) et la Vertu de la Quête, mais les autres restent actives, ce qui inclut les Vertus du Graal. Si un Chevalier du Royaume ou un Chevalier de la Quête devient un vampire, il ne trouvera pas le Graal ; la Dame est en mesure de savoir lesquels de ses serviteurs sont encore des hommes. À la discrétion du MJ, ils peuvent cependant se mettre en quête de la Dame Noire, dont le Graal de Sang peut conférer l'équivalent de Vertus du Graal et autres faveurs.

Maître d'armes

Vous maîtrisez différents styles de combat au corps à corps, ce qui vous permet de prévoir chacune des actions que vos adversaires entreprennent. Au début de votre tour de jeu, vous pouvez ainsi réduire la valeur d'Attaques de l'un de vos adversaires au corps à corps de 1 au prix d'une action gratuite (cet effet dure 1 round). Si la valeur d'Attaques de votre protagoniste tombe à 0, celui-ci ne peut porter la moindre attaque (standard, charge, etc.), mais rien ne l'empêche d'esquiver, de parer ou d'entreprendre toute autre action qui n'est pas une attaque. De plus, ce type d'adversaire ne compte plus dans le nombre d'ennemis vous assaillant (cf. **Table 6–2**, page 131 de *WJDR*).

Maîtrise de la chair

Vous êtes doué dès lors qu'il s'agit de manipuler et de contrôler la chair des morts. Lorsque vous lancez *animation des morts*, *appel de Vanhel*, *incantation d'éveil*, *réanimation* ou *vigueur infernale*, vous bénéficiez d'un bonus de +4 au jet d'incantation. Vous devez satisfaire aux conditions habituelles du sort. Ce bonus s'applique également à la nécromancie majeure (cf. page 119).

Malédiction des vampires

Le vampirisme confère divers avantages, mais il présente également quelques inconvénients de taille. Il s'agit de vulnérabilités communes, à quelques exceptions près. Chaque vampire acquiert six vulnérabilités. Sauf indication contraire, il n'a pas de reflet. De plus, il est vulnérable à la griffedémon et au fléau-des-sorcières, aux symboles religieux, à l'eau courante, à l'argent et à la lumière du soleil. Pour plus de détails, reportez-vous à **Faiblesses**, page 106.

Malédiction du revenant

Vous êtes animé d'un désir tel de rester en vie que vous défiez la mort. Tous les coups critiques qui vous sont infligés voient leur valeur critique réduite de 2 points, pour un minimum de 1.

Malformé

Votre corps est difforme et grotesque, si bien que vous constituez une véritable abomination. Pire encore, la malheureuse structure de votre corps transformé provoque l'apparition de gonflements tendant la peau à l'extrême jusqu'à ce qu'elle finisse par céder en produisant un bruit d'éclaboussure écœurant. Alors que le bubon éclate, la peau se remet en place et une nouvelle bosse apparaît ailleurs. Un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** doit être réussi pour résister à la peur et à la terreur que vous suscitez.

Masse monstrueuse

Au fil des ans, vous avez grossi dans des proportions inquiétantes, les couches de chair et de tendons n'en finissant plus de se recouvrir. Du coup, la plupart des coups habituellement mortels ne vous infligent que de simples éraflures. Quand un adversaire vous porte un coup critique, il lance deux fois les dés sur la **Table 6–3** de la page 133 de *WJDR* et retient le résultat le plus élevé.

Mort ambulante

Vous êtes tellement terrifiant que vos adversaires fuient devant vous. Vous gagnez le talent Terrifiant. Si vous l'avez déjà, les personnages doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** pour résister à la Terreur que vous suscitez.

Nécromancien né

Vous contrôlez les morts-vivants comme le font les nécromanciens. Si vous possédez le talent Sombre savoir (nécromancie), vous ne subissez jamais les effets secondaires liés aux sorts de Nécromancie.

Parchemins nehekharéens

Vous disposez de connaissances antiques de la Terre des Morts. Choisissez un sort du domaine de la Mort ou de la Nécromancie. Vous pouvez désormais le lancer comme s'il figurait dans votre liste. Vous gagnez un nouveau sort chaque fois que vous prenez ce trait.

Parfum de sang

Vous avez le pouvoir de sentir le sang des créatures vivantes situées dans un rayon de 16 mètres. Les tests de Dissimulation visant à se cacher de vous échouent automatiquement, de même que les sorts dissimulant la présence d'un mortel, comme *linceul de ténèbres* ou *voile d'invisibilité*. Vous pouvez donc localiser avec précision les créatures situées à portée de ce trait.

Puanteur

Vous dégagez une odeur particulièrement écœurante de charnier. Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 6 mètres (3 cases) en sont littéralement malades. Elles subissent ainsi un malus de –10% à tous leurs tests tant qu'elles restent à portée de l'odeur, et pendant 1d5 rounds par la suite. Les personnages ingénieux pourront cependant y échapper ; les nains aiment s'enrouler une écharpe imbibée de leur propre urine autour du nez et de la bouche, même si le remède est parfois pire que le mal…

Rassasié

Vous pouvez vous retenir de boire du sang deux fois plus longtemps que la normale (cf. **Alimentation**, page 105). Une fois ce lapse de temps écoulé, vous avez droit à un test de Force Mentale pour résister le temps d'une seconde période.

> **Exemple :** *sir Kael est un nouveau-né doté du trait rassasié. Il a un bonus d'Endurance de 7. Sans ce trait, il pourrait passer 1 semaine sans se nourrir, mais grâce à lui, il peut laisser 2 semaines s'écouler avant d'avoir à effectuer un test de Force Mentale. Ensuite, il doit jouer ce test tous les 2 jours, et non tous les jours.*
>
> *Geneviève Dieudonné, comtesse, est quant à elle dotée du trait rassasié et d'un bonus d'Endurance de 6. Elle peut se passer de nourriture pendant 12 semaines sans s'affaiblir et doit ensuite jouer un test de Force Mentale toutes les 2 semaines !*

Regard hypnotique

Vous êtes capable d'immobiliser vos adversaires d'un simple regard. Vous pouvez utiliser ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 6 mètres (3 cases) au prix d'une demi-action, y compris en plein combat. La victime peut résister en réussissant un test de Force Mentale. En cas d'échec, elle est paralysée (aucune action possible) et







considérée comme sans défense pendant 1 round. Vous pouvez ensuite prolonger l'effet à chaque round au prix d'une action gratuite. La victime est alors libérée si vous sortez de son champ de vision ou si quelque chose se dresse entre vous et elle.

Régénération impie

Vos blessures se referment à un rythme stupéfiant. À chaque round, au début de votre tour de jeu, vous recouvrez 5 points de Blessures. Cependant, ce trait ne peut rien pour les blessures infligées par des armes en argent. Si vous êtes tué, il ne vous est plus d'aucune utilité.

Sang argenté

Par un curieux tour de magie, l'argent vous coule dans les veines. Mais plutôt que de vous affaiblir, le métal vous immunise contre ses terrifiants effets. Les armes en argent n'offrent aucun avantage spécial contre ce type de vampire.

Sang bleu

Vos origines remontent jusqu'aux prêtres-guerriers de Nehekhara. La portée de votre emprise sur les morts-vivants est de 200 mètres (100 cases).

Sang vif

Vous êtes si rapide que vous êtes capable d'esquiver un tir de pistolet ou de parer une flèche. Vous avez droit à un test d'Esquive pour éviter les attaques de tir. Vous ne pouvez cependant esquiver qu'une fois par round.

Secret aethyrique

La maîtrise naturelle que vous exercez sur les Vents de Magie vous permet de dissimuler et de dissiper les distorsions aethyriques qui vous entourent. Les individus qui ont le troisième œil et qui vous observent doivent réussir un test de Force Mentale opposé et obtenir au moins 1 degré de réussite pour détecter quoi que ce soit d'anormal à votre sujet. De plus, vous êtes immunisé contre la griffedémon, le fléau-des-sorcières et autres protections semblables.

Sens accrus

Vous voyez dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'écholocation très semblable à celle des chauves-souris ordinaires. Remarquez que l'utilisation de l'écholocation n'est pas silencieuse : un personnage situé à portée peut effectuer un test de Perception pour entendre les couinements aigus émis par la chauve-souris vampire qui y recourt.

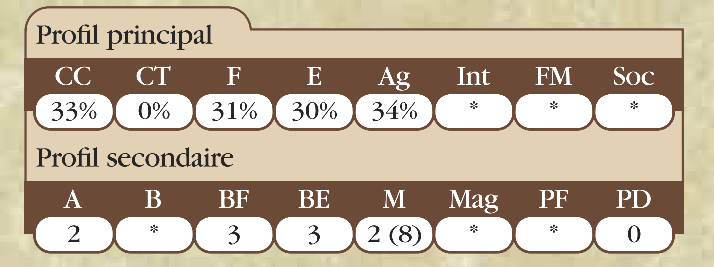
Sombre majesté

Vous êtes un personnage si puissant que vous pouvez prendre la tête d'armées entières de morts-vivants. À tout moment, vous pouvez contrôler un nombre de créatures ayant le trait Mort-vivant égal à votre valeur de Force Mentale +30.

Transformation en chauve-souris

Au prix d'une demi-action, vous pouvez vous transformer en chauve-souris vampirique. Vous gagnez alors les caractéristiques, compétences, talents et traits de votre nouvelle forme, mais vous conservez vos valeurs d'Intelligence, Force Mentale, Blessures, Magie et points de Folie, sans oublier vos compétences, talents et traits. Les armes, armures et dotations que vous portez se fondent dans la nouvelle forme et réapparaissent lorsque vous recouvrez votre apparence habituelle. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez. Recouvrer votre forme vampirique nécessite une autre demi-action. Ce trait est utilisable aussi souvent que vous le souhaitez.

CARACTÉRISTIQUES DE CHAUVE-SOURIS VAMPIRIQUE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	31%	30%	34%	*	*	*

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	*	3	3	2 (8)	*	*	0

* Utilisez votre caractéristique habituelle.

Compétences : Esquive, Perception +20%
Talents : Coups puissants
Traits : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, sens accrus, Vol
Armure : aucune
Armes : crocs

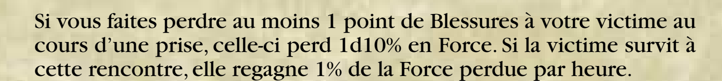
Transformation en loup

Au prix d'une demi-action, vous pouvez vous transformer en loup de sang (cf. profil page 132). Vous gagnez alors les caractéristiques, compétences, talents et traits de votre nouvelle forme, mais vous conservez vos valeurs d'Intelligence, Force Mentale, points de Blessures, Magie et points de Folie, sans oublier vos compétences, talents et traits. Les armes, armures et dotations que vous portez se fondent dans la nouvelle forme et réapparaissent lorsque vous recouvrez votre apparence habituelle. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez. Recouvrer votre forme vampirique nécessite une autre demi-action. Ce trait est utilisable aussi souvent que vous le souhaitez.

Vampirisme

Vous êtes capable de sucer le sang de vos proies à l'aide de vos crocs.





Si vous faites perdre au moins 1 point de Blessures à votre victime au cours d'une prise, celle-ci perd 1d10% en Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1% de la Force perdue par heure.

Vecteur épidémique

Votre imprudence en matière d'alimentation vous vaut d'être porteur d'une terrible maladie. Quand vous recourez au trait vampirisme, la cible doit également réussir un test d'Endurance sous peine de contracter le scorbut dément (cf. page 137 de *WJDR* pour plus de détails). À la discrétion du MJ, cette maladie peut être remplacée par une autre.

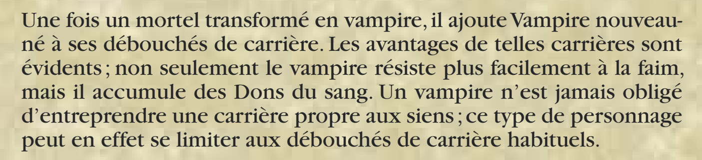
Vision de l'au-delà

Vous distinguez les esprits et âmes normalement invisibles, comme avec le sort du domaine de la Mort du même nom. Ce trait fonctionne en permanence.

Vorace

L'odeur du sang suffit à vous rendre fou. Vous gagnez le talent Frénésie. Vous ne pouvez cependant entrer en frénésie que si vous vous situez dans un rayon de 16 mètres d'une créature saignant (comme un personnage légèrement blessé).

Carrières de vampire



Une fois un mortel transformé en vampire, il ajoute Vampire nouveau-né à ses débouchés de carrière. Les avantages de telles carrières sont évidents ; non seulement le vampire résiste plus facilement à la faim, mais il accumule des Dons du sang. Un vampire n'est jamais obligé d'entreprendre une carrière propre aux siens ; ce type de personnage peut en effet se limiter aux débouchés de carrière habituels.

Quand un vampire entreprend les carrières de Nouveau-né, Comte et Seigneur, il éveille de nouveaux traits et pouvoirs latents. Chaque fois qu'une telle créature se tourne vers une nouvelle carrière de vampire, elle gagne un Don du sang associé à sa lignée et un second découlant d'une autre lignée (cf. **Table 7–4** de la page 98). Les vampires indépendants choisissent (ou tirent) un trait sur la colonne qui leur est réservée et un autre sur la colonne de leur choix.

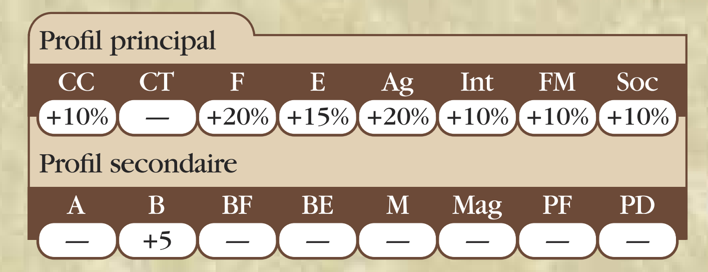
Vampire nouveau-né (carrière avancée, condition spéciale)



Les nouveaux-nés sont des vampires en quête d'un mentor, généralement leur créateur, pour apprendre à se contrôler et à saisir leurs limites et les pouvoirs des créatures de la nuit. Ils s'éloignent rarement de leur maître car ce dernier les protège des chasseurs et autres ennemis des morts-vivants.

Condition spéciale : vous devez être un vampire pour entreprendre cette carrière.

~ VAMPIRE NOUVEAU-NÉ ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+20%	+15%	+20%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (deux au choix), Esquive, Fouille, Langue (deux au choix), Perception, Sens de la magie, Torture. De plus, les vampires gagnent des compétences supplémentaires découlant de leur lignée.

• *Dragon de Sang :* Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique), Équitation, Escalade, Évaluation, Intimidation

• *Lhamiane :* Charisme, Commérage, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Évaluation, Expression artistique (deux au choix), Filature, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Lire/écrire, Marchandage, Préparation de poisons

• *Nécrarque :* Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, généalogie/héraldique, histoire, magie, nécromancie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Évaluation, Filature, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Lire/écrire, Préparation de poisons

• *Stryge :* Dissimulation

• *Von Carstein :* Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Équitation, Escalade, Évaluation, Filature, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick)

• *Indépendant :* Charisme, Commérage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Filature, Intimidation

Talents : les vampires gagnent des talents découlant de leur lignée. Cette carrière n'en offre aucun aux vampires indépendants (sans lignée).

• *Dragons de Sang :* Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair

• *Lahmiane :* Arme en main, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade)

• *Nécrarque :* Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Sombre savoir (nécromancie)

• *Stryge :* Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie

• *Von Carstein :* Désarmement, Éloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Orateur né

Dotations : aucune

Accès : au choix

Débouchés : Comte vampire*

* Les vampires conservent les débouchés de carrière de leur dernière carrière ne découlant pas de leur nouvelle race.

Comte vampire



Les vampires qui atteignent le niveau de comte ont grandi, mûri et consolidé leurs pouvoirs. Ce ne sont plus les terreurs de simples villes et hameaux, et ils ne se contentent plus de s'en prendre à des individus isolés. Leur influence est grande ; ils dominent des mortels, des morts-vivants et plusieurs de leurs pairs. Le Comte vampire n'a rien de la créature bestiale qu'il a pu être ; c'est un chasseur d'hommes patient et méticuleux. C'est également une créature qui échafaude des plans et se donne les moyens de les mener à bien. Il ne craint bien évidemment pas les groupes d'aventuriers qui pensent pouvoir l'arrêter.

~ COMTE VAMPIRE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+10%	+25%	+20%	+20%	+15%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+7	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (une au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature *ou* Pistage, Fouille, Intimidation, Langage secret (au choix), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Perception, Soins, Torture

Talents : Arme en main *ou* Combattant virevoltant, Camouflage souterrain *ou* Grand voyageur, Coups puissants *ou* Sombre savoir (au choix), Éloquence, Harmonie aethyrique *ou* Sixième sens, Intrigant, Magie commune (occulte) *ou* Maîtrise (au choix), Magie noire, Menaçant

Dotations : rire diabolique, 1 objet magique, 1d10 serviteurs de confiance, 1 000 co de bijoux, repaire de bonne taille (château, manoir, vaste crypte, citadelle, tour, etc.), mégalomanie galopante, 1 000 co

Accès : Vampire nouveau-né

Débouchés : Seigneur vampire*

* Les vampires conservent les débouchés de carrière de leur dernière carrière ne découlant pas de leur nouvelle race.

Seigneur vampire



Un vampire qui atteint le niveau de seigneur est extrêmement puissant, d'un point de vue personnel, mais également temporel. Il ébranle le monde et les plus courageux des héros tremblent à la simple évocation

COMTES ET SEIGNEURS STRYGES

Le corps d'un comte stryge entame sa transformation jusqu'à atteindre un état bestial. Ses griffes deviennent terriblement affûtées et gagnent l'attribut percutante. Cela l'empêche cependant de manier efficacement des armes, si bien qu'il subit un malus de –10% en CC quand il n'utilise pas ses armes naturelles. Il subit le même malus quand il utilise une compétence nécessitant un minimum de précision en terme de manipulation.

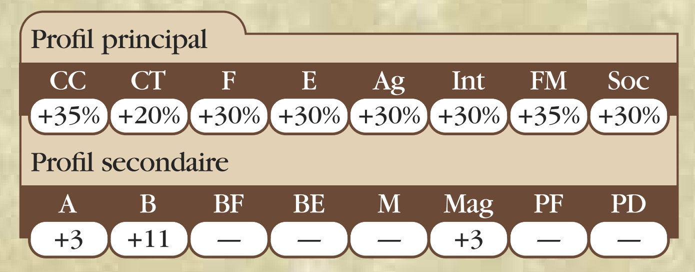
Les seigneurs stryges sont quant à eux tellement difformes qu'ils ne peuvent pas porter d'armure. Cependant, leurs chairs durcissent jusqu'à prendre l'allure d'une carapace osseuse. Ils reçoivent le pouvoir de carapace dès qu'ils entreprennent cette carrière, ce qui leur confère 3 points d'Armure sur toutes les zones.





de son nom. Seuls les meilleurs des vampires parviennent à ce stade ; il ne suffit pas de contrôler des royaumes ou d'avoir plusieurs centaines d'années, le vampire doit être un véritable maître de la mort, de la domination et de l'accumulation de pouvoir. Les vampires n'ont pas de dieux, mais les seigneurs ont un statut qui leur est proche.

~ SEIGNEUR VAMPIRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+35%	+20%	+30%	+30%	+30%	+30%	+35%	+30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+3	+11	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Alphabet secret (au choix), Charisme, Commandement, Connaissances académiques (quatre au choix), Connaissances générales (quatre au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Escamotage, Évaluation, Filature, Fouille, Intimidation, Langage secret (au choix), Langue (quatre au choix), Orientation, Perception, Pistage, Préparation de poisons

Talents : Camouflage rural *ou* Camouflage urbain, Contorsionniste, Coups étourdissants, Coups précis *ou* Science de la magie (une au choix), Désarmement, Étiquette, Incantation de bataille *ou* Robuste, Magie mineure (quatre au choix), Mains agiles *ou* Parade éclair, Maîtrise (une au choix) *ou* Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Résistance aux poisons, Sans peur, Troublant

Dotations : armée de morts-vivants, ambition démesurée, mainmise sur le sort de royaumes et d'empires, 2d10 adeptes fanatiques, repaire énorme (palais, château, labyrinthe, forteresse, tour, etc.), 3 objets magiques, orgueil sans limite, cupidité sans borne

Accès : Comte vampire

Débouchés : infamie éternelle…

UNE NON-VIE DE VAMPIRE

En contractant le Baiser de Sang, tous les aspects de l'existence d'un vampire subissent une profonde mutation, qu'il s'agisse de sa constante soif de sang ou de ses pouvoirs inhumains. Le vampire transcende son statut de mortel et accueille à bras ouverts la véritable puissance des Seigneurs des Morts.

La saignée



Quand il agrippe sa victime, le vampire peut passer le round à lui sucer le sang. Si l'action se déroule en combat ou qu'elle y résiste, la victime perd 1d10% en Force en plus des Blessures. Si sa valeur de Force tombe à 0% en raison de l'attaque, elle meurt. Si elle survit, elle recouvre sa Force au rythme de 1% par heure.

Ceux qui tombent sous le charme d'un vampire peuvent lui offrir leur sang de leur plein gré, ce qui permet au monstre de se nourrir en se contrôlant davantage. Dans ce cas, le vampire lance 2d10 et choisir le résultat qu'il inflige. Cette alimentation contrôlée inflige un maximum de 1 point de Blessures. Cependant, si le vampire obtient un double au jet d'absorption de Force, sa soif de sang reprend le dessus et il suce la somme des deux dés en termes de Force.

Un vampire accélère son rythme de guérison quand il se nourrit. S'il est Légèrement blessé, il recouvre 1d10 points de Blessures après s'être sustenté. S'il est Gravement blessé, il n'en récupère qu'un.

Qu'ils soient saignés volontairement ou non, les sujets sont ivres morts (cf. page 115 de *WJDR*) pendant 1 heure. Les victimes dont la Force tombe à moins de 10% (là encore, qu'elles soient consentantes ou non) doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie. S'il ne l'était pas déjà, un vampire devient également Effrayant quand il se nourrit.

L'alimentation



Pour ne pas tomber n'inanition, les vampires doivent se nourrir régulièrement de sang humain. Cependant, seuls les plus jeunes doivent se nourrir tous les jours. Il faut une bonne dose de discipline et de détermination pour maîtriser sa soif de sang, et seuls les plus vieux vampires sont en mesure de maîtriser leurs impulsions.

Tous les vampires doivent se nourrir, mais l'heure dépend de leur expérience. Ceux qui n'ont toujours pas entamé de carrière de vampire mesurent le laps de temps séparant deux repas en un nombre d'heures égal à leur bonus d'Endurance. Les nouveaux-nés le calculent en jour, les comtes en semaines et les seigneurs en mois. Les vampires les plus vieux peuvent sans doute tenir plus longtemps, mais cela reste à votre entière discrétion.

Une fois le délai écoulé, le vampire ressent un fort besoin de se nourrir. Il a droit à un test de Force Mentale qui, s'il est couronné de succès, lui permet de tenir une heure (un jour, une semaine ou un mois) de plus. Ensuite, si le vampire ne s'est toujours pas sustenté, il doit effectuer un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**. Chaque nouveau test se traduit par un cran de difficulté supplémentaire, jusqu'à ce qu'il soit Très difficile (–30%). Si le vampire rate un tel test, il est dominé par sa soif sanguinaire et n'a d'autre choix que de se mettre instantanément en quête d'une victime.

Sauter un repas est une épreuve difficile, qui par surcroît n'est pas très bonne pour la santé. Pour chaque période d'abstinence franchie avec succès, le monstre perd 1d10% en Force. Il perd également cette Force s'il rate son test et n'arrive pas à trouver de sang pour étancher sa soif. En règle générale, le sang d'un humain adulte suffit.

Quel que soit le temps le séparant de son éveil ou le contenu de son estomac, le vampire agit comme s'il avait le talent Frénésie. Notez cependant que pour être en frénésie, le vampire doit le décider et y consacrer 1 round. Dès qu'il se nourrit, il recouvre 10% de sa Force perdue par attaque de vampirisme. La Force récupérée ne peut néanmoins pas dépasser la perte. Ce premier repas le prive également du talent Frénésie.

L'abstinence comporte son lot de risques ; si le test de Force Mentale visant à résister à son impulsion se solde par un fiasco accompagné d'au moins 3 degrés d'échec, le vampire cède à sa nature bestiale. Il se doit aussitôt se nourrir ou perdre de la Force toutes les heures, sans oublier qu'il gagne le talent Frénésie, comme précisé plus haut. Le vampire se met également dans cet état si sa Force tombe à moins de 10% en raison de son abstinence. Dans les deux cas, il gagne aussi 1 point de Folie. Si sa Force tombe à moins de 0 en raison de son abstinence (forcée ou volontaire), il devient quasiment trop faible pour se déplacer. Ses CC, CT et Ag sont réduites au dixième de leur valeur, et son Mouvement passe à 1. À ce stade, il compte généralement sur ses sbires pour lui rapporter de quoi se nourrir ; se nourrir annule sur-le-champ ces malus et la Force revient au rythme de 10% par attaque de vampirisme.

Ceux qui n'ont pas de sbires peuvent récupérer en hibernant. Ils récupèrent ainsi 1% de Force par année de « sommeil » ininterrompue. On considère qu'une année est interrompue si le monstre est réveillé pendant plus d'une heure ou s'il est blessé. L'année recommence alors à zéro. Le vampire n'a pas besoin de dormir jusqu'à avoir complètement récupéré et peut donc sortir de son hibernation quand bon lui semble. Du reste, peu de vampires se tournent vers cette alternative car il y a généralement foison d'animaux et de vieilles gens sur lesquels il peut étancher sa soif impie.



La procréation

Le Baiser de Sang vise le plus souvent des sujets consentants, mais parfois, comble de l'ironie, certains en sont victimes bien malgré eux. Face à un sujet consentant, utilisez les règles d'alimentation contrôlée pour les deux protagonistes. Pour les autres, le vampire doit d'abord réduire la Force de sa victime à 0% en recourant au trait vampirisme. Ensuite, trop faible pour résister, la victime est contrainte de se nourrir. Elle a alors tout l'air d'un mort, mais se relève au bout de 1d10 jours, totalement affamée. Si le vampire ne souhaite pas recourir à la force, il peut s'appuyer sur son pouvoir de domination.

Quelquefois, les vampires comptent sur leurs charmes personnels pour convaincre une personne d'accepter de plein gré une morsure ou le Baiser. Cela se traduit par un test opposant le Charisme du vampire à la Force Mentale de la victime. Cette dernière bénéficie d'un bonus de +30% au jet en raison de la nature inhabituelle de la requête, mais le MJ peut ajuster ce modificateur en fonction des circonstances. Par exemple, un individu agonisant en raison d'un violent coup critique aura toutes les chances d'accepter le don d'immortalité.

Les victimes qui ne sont pas proches de la mort n'ont pas l'air d'avoir perdu la vie après avoir subi le Baiser. En fait, elles sont tout simplement ivres mortes pendant 1d10 heures, assaillies de rêves enfiévrés et d'étranges sensations alors que leur force nouvelle fait valoir ses droits. C'est durant ce laps de temps que leur âme est attaquée par les esprits pris entre la vie et la mort. Ceux qui sont pris malgré eux restent généralement inconscients durant l'opération, alors que ceux qui sont mordus en toute connaissance de cause s'évanouissent. Quoi qu'il en soit, tout personnage subissant la transformation vampirique doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie. Ceux qui se réveillent dans un cercueil, six pieds sous terre, devront (à la discrétion du MJ) en réussir un second sous peine de gagner un deuxième point de Folie.

Que le jet se traduise par un échec ou un succès, la personnalité du personnage est à jamais altérée par l'expérience. Le tout nouveau vampire conserve ses souvenirs et sa personnalité, mais ils ont tendance à s'évanouir rapidement et finissent par être oubliés. En réalité, l'ancienne personnalité de l'intéressé n'est plus pertinente avec son nouvel état, tout comme celle d'un mouton n'est guère utile à un loup. Les notions d'amitié, de morale et de devoir sont à jamais altérées lorsque l'on devient un loup parmi les moutons humains. Bien évidemment, certaines personnes sont capables d'actes de bienveillance à l'égard des moutons, mais ces derniers sont là pour être élevés, abattus et dévorés avant tout.

Les faiblesses

Tous les vampires souffrent de la Malédiction de Sang que leur a infligée Nagash. Cette malédiction leur impose six limites précises : impossibilité de traverser les cours d'eau, ni reflet ni ombre, soif de sang, vulnérabilité à la lumière du soleil, faiblesse face à certaines plantes et vulnérabilité à l'argent. Cependant, les lignées étant mêlées, rien ne garantit qu'un vampire ait l'ensemble de ces faiblesses, sachant que certains en ont d'autres. Tous les vampires se nourrissent de sang, mais pour ce qui est des autres… Choisissez ou déterminez aléatoirement cinq faiblesses à l'aide de la **Table 7–6 : malédiction des vampires**.

Absence de reflet

De nombreux vampires sont maudits, si bien qu'ils n'ont ni reflet ni ombre. Les miroirs et autres surfaces réfléchissantes ne dévoilent donc pas l'apparence de ces monstres.

Ail

De nombreux vampires font preuve de vulnérabilités inhabituelles face à des racines et plantes rares, comme la griffedémon et le fléau-des-sorcières. Quelques-uns sont vulnérables à des plantes plus courantes, comme l'ail. Ces vampires subissent un malus de –20% à tous les tests quand ils se trouvent dans un rayon de 6 mètres (3 cases) de cette substance.



Table 7-6: Malédiction des vampires

1d100	Faiblesse
01-10	Absence de reflet
11-15	Ail
16-20	Argent
21-25	Barrière
26-30	Calcul
31-40	Eau courante
41-45	Feu
46-55	Fléau-des-sorcières et griffedémon
56-60	Gromril
61-65	Ithilmar
66-70	Larmes
71-80	Lumière du soleil
81-85	Malepierre
86-90	Pieux
91-95	Sciure
96-100	Symboles religieux

Argent

Le simple contact de l'argent brûle la chair des vampires ayant cette faiblesse. Si le monstre perd au moins 1 point de Blessures en raison d'un coup porté par une arme en argent, il en perd automatiquement 3 de plus, sans tenir compte de l'armure et du bonus d'Endurance.

Barrières

Ce vampire ne peut pas entrer dans les édifices qui ne lui appartiennent pas sans y avoir été invité. Une fois le monstre invité, il peut y entrer et en sortir librement. Les nécrarques ont bien souvent cette vulnérabilité.

Calcul

Ces vampires nourrissent une curieuse obsession pour les calculs. Quand ils sont confrontés à un certain nombre d'objets de petite taille, comme des graines de pavot, des pièces de monnaie ou des bouts de ficelle, il leur faut réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine de devoir les compter, ce qui prend habituellement 1d10 minutes. Si le vampire réussit le test, il subit un malus de –10% à tous les tests tant que les objets qui n'ont pas été comptés restent dans son champ de vision.

Eau courante

Certains vampires sont incapables de traverser les cours d'eau et reçoivent de lourds dommages quand ils s'y essayent. Dans le cadre de cette malédiction, le cours d'eau doit être large d'un mètre au moins, profond d'une trentaine de centimètres. Éclabousser le vampire ne sert à rien. La pluie ne l'affecte pas davantage, et lui verser un seau d'eau sur la tête aura pour seul effet de le tremper. Tenter de traverser un cours d'eau lui inflige 1d10 points de Blessures par round passé dans l'eau ou sur l'eau, quels que soient son armure et son bonus d'Endurance. Si le vampire se retrouve à 0 point de Blessures à cause de cela, utilisez les règles de Mort subite. Voler, sauter, monter à cheval, emprunter un pont ou utiliser un véhicule ou une embarcation annule ces malus.

Feu

Quelques vampires sont vulnérables au feu purificateur. Ceux-ci ne peuvent compter sur leur bonus d'Endurance pour réduire les dégâts de feu (magique ou non).







Fléau-des-sorcières et griffedémon

Certains vampires sont repoussés par la griffedémon et le fléau-des-sorcières. Les monstres dotés de cette vulnérabilité doivent réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à moins de 2 mètres (1 case) de ces plantes.

Gromril

Le contact même du gromril nain est une véritable abomination pour certains vampires. Quand ces monstres sont blessés par des armes en gromril, ils ne peuvent compter sur leur bonus d'Endurance pour réduire les dégâts.

Ithilmar

L'acier argenté des elfes renfermerait des capacités magiques mystérieuses. Bien que le gros de ce matériau soit utilisé pour créer des armures et objets décoratifs, les elfes sont connus pour les armes formidables qu'ils forgent à partir de ce métal. Si le vampire perd au moins 1 point de Blessures en raison d'un coup porté par une arme en ithilmar, il doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de prendre feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*).

Larmes

Quelques vampires ne supportent pas les larmes de mortels vertueux et ne se nourrissent donc jamais sur des innocents, leur préférant de loin les criminels, les brutes et les misérables. Ces vampires posent habituellement des questions à leurs victimes pour se faire une idée de leur morale avant de les attaquer.

Lumière du soleil

Un vampire exposé aux rayons du soleil réduit ses caractéristiques de moitié (arrondir à l'entier inférieur) et subit 1 point de Blessures par minute, quels que soient son armure et son bonus d'Endurance. Si le vampire se retrouve à 0 point de Blessures à cause de cela, utilisez les règles de Mort subite. Ce malus n'intervient cependant pas si le temps est très couvert (couverture nuageuse de 80% ou plus), mais un vampire qui en profite pour se déplacer en pleine journée devra jeter 1d10 par heure. Sur un résultat de 1 ou 2, l'éclaircie sera suffisante pour lui infliger des dommages. Pour chaque round d'exposition à la lumière du soleil, le vampire doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de prendre feu (cf. **Le feu**, page 136 de *WJDR*).

Malepierre

La malepierre est des plus répugnantes pour certains vampires. Ils ne tolèrent pas sa présence et subissent de terribles changements quand ils sont en contact avec elle. Un vampire qui s'approche dans un rayon de 6 mètres (3 cases) de malepierre doit effectuer un test de Peur. Après chaque heure de contact, le vampire doit relancer l'une de ses faiblesses et l'un de ses Dons du sang.

Pieux

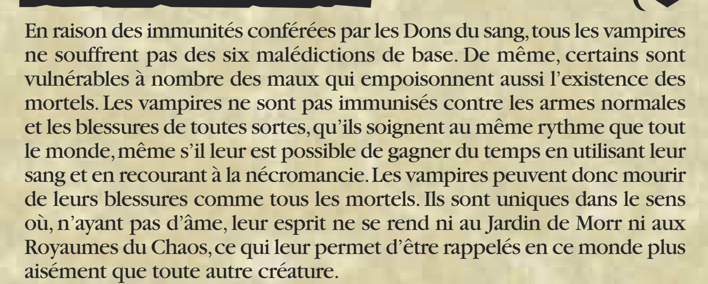
Se voir plonger un pieu dans le cœur est certes traumatisant, mais lorsqu'on se sert d'une telle arme contre un vampire ayant cette faiblesse, l'attaque suffit pour repousser le monstre. Le pieu doit cependant être taillé dans un bois spécial, comme le frêne, l'aubépine ou le bois de rose. Si le vampire est frappé par une telle arme et subit au moins 1 point de Blessures, il est immobilisé jusqu'à ce que le pieu soit retiré (demi-action). Tant qu'il est immobile, le vampire ne peut entreprendre d'action liée à un déplacement physique, à l'exception de l'attaque standard ou de l'attaque rapide.

Sciure

Quelques vampires sont repoussés par l'attirail de ceux qui s'occupent des cadavres, comme la sciure de bois et les fluides d'embaumement. Un vampire ayant cette vulnérabilité doit réussir un test de Terreur quand il entre en contact avec ces substances.

Symboles religieux

Le pouvoir de la foi est assez puissant dans le Vieux Monde, si bien que les mortels qui brandissent les icônes et symboles de leur dieu arrivent parfois à repousser les vampires. Un vampire vulnérable à de tels objets doit réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à moins de 2 mètres (1 case) d'une personne lui présentant un symbole religieux. De plus, il doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** pour entrer dans un temple ou s'emparer d'une icône religieuse. Le MJ peut modifier ce test selon la force de la foi des fidèles du temple ou du porteur de l'icône.



Autres faiblesses

En raison des immunités conférées par les Dons du sang, tous les vampires ne souffrent pas des six malédictions de base. De même, certains sont vulnérables à nombre des maux qui empoisonnent aussi l'existence des mortels. Les vampires ne sont pas immunisés contre les armes normales et les blessures de toutes sortes, qu'ils soignent au même rythme que tout le monde, même s'il leur est possible de gagner du temps en utilisant leur sang et en recourant à la nécromancie. Les vampires peuvent donc mourir de leurs blessures comme tous les mortels. Ils sont uniques dans le sens où, n'ayant pas d'âme, leur esprit ne se rend ni au Jardin de Morr ni aux Royaumes du Chaos, ce qui leur permet d'être rappelés en ce monde plus aisément que toute autre créature.

De plus, les vampires sont vulnérables à la Folie, peut-être plus encore que les mortels. Voici comment ils gagnent des points de Folie.

Le Baiser de Sang

Comme décrit dans la partie **La procréation** (cf. page 106), le Baiser dérange bien souvent les esprits faibles.

Coups critiques

Bien qu'ils ne craignent pas la mort, les vampires craignent de perdre leur glorieuse immortalité. Ils gagnent 1 point de Folie pour chaque coup critique que leur infligent les armes bénies ou en argent, le feu ou la lumière du soleil.

Festin de sang

Les vampires qui se gavent trop souvent de sang y deviennent dépendants. Quand un vampire en boit plus de douze fois au cours d'une même journée, il court le risque de gagner un point de Folie. Pour chaque repas au-delà du douzième, le test de Force Mentale visant à y résister augmente de +10%.

La mélancolie de l'âge

Les vampires ont des chances de gagner un point de Folie par siècle suivant le Baiser de Sang. Pour chaque siècle qui passe, le test de Force Mentale visant à y résister augmente de +10%. Le temps passé à hiberner ne compte cependant pas. Dès lors que le monstre rate un test, le malus retombe à 0%.

Le retour de la bête

Comme décrit sous **L'alimentation** (cf. page 105), un test de Force Mentale visant à résister à l'envie de se nourrir qui échoue d'au moins trois degrés, ou bien une diminution de force découlant d'une privation de nourriture, plongent le vampire dans un état bestial et lui confèrent 1 point de Folie.

Autres

Les vampires ont aussi des chances de gagner des points de Folie en raison de mésaventures magiques et de rencontres avec des entités du Chaos. Cependant, leur lien à la mort les immunise contre les gains de points de Folie découlant d'un échec à un test de Terreur. De même, ils sont généralement rompus aux horreurs d'une extrême violence, de la torture et de la souffrance.

Vampires et troubles mentaux



Les vampires se conforment aux mêmes règles de troubles mentaux que les autres personnages. Dans les situations mentionnées plus haut, où le gain n'est pas automatique, ils ont droit à un test de Force Mentale. En cas de succès, ils ne gagnent pas de point de Folie ; mais en cas d'échec, ils en gagnent un nombre fixé par le MJ. Si le vampire accumule au moins 10 points de Folie, il doit aussitôt effectuer un test de Force Mentale. En cas de réussite, il ne se passe rien. Cependant, son total de points de Folie ne change pas, si bien qu'il devra rejouer le test lorsqu'il gagnera un nouveau point de Folie. En cas d'échec, il développe un trouble mental et perd 10 points de Folie. Comme pour les mortels, le type de trouble mental doit être choisi de manière à refléter l'histoire personnelle du vampire et les événements qui l'ont fait basculer. Toutefois, le vampire peut lancer les dés sur la **Table 7–7 : troubles mentaux des vampires**, qui propose les troubles mentaux que subissent le plus souvent les enfants des ténèbres.

Cette table inclut de nouveaux troubles mentaux propres aux vampires et à leurs perversions, mais rien n'empêche les mortels de s'en doter également. Les vampires peuvent gagner n'importe lequel des troubles mentaux de *WJDR*, mais ceux-ci sont alors exacerbés. Un vampire ayant cœur perdu donnera certainement le Baiser de Sang à sa maîtresse, certain qu'elle finira par l'aimer pour son présent. Un vampire désespéré et fataliste tentera certainement de provoquer la fin du monde qu'il a entrevue.

Habituellement, les vampires font preuve d'autant d'excentricité qu'ils le souhaitent. En conséquence, beaucoup acquièrent deux, trois ou quatre troubles mentaux au fil de leur existence. Certaines accueillent la folie à bras ouverts, voyant là le signe qu'ils atteignent un type de perfection immortelle. La folie, si elle est acceptée par nombre de vampires, peut aussi être considérée comme un signe de faiblesse, si bien que beaucoup d'entre eux préfèrent détruire les créatures qui sont en proie à la démence la plus totale.

Conviction divine

L'arrogance est le propre de tous les vampires, mais certains vont jusqu'à se prendre pour des dieux. Un vampire qui acquiert ce trouble mental élève cependant l'arrogance à un niveau rarement atteint. Il est fermement convaincu de sa suprématie, non seulement sur les mortels, mais également sur ses pairs, ses points faibles et le monde dans son ensemble. Après tout, il n'y a qu'un pas entre un vampire capable d'appeler un orage et un autre, soi-disant maître des airs et des vents, se croyant à même de contrôler les pires tempêtes. Car pour celui qui se nourrit de l'âme des vivants, rien de plus simple que d'en conclure qu'il est l'arbitre ultime de la vie et de la mort.

Les vampires faisant preuve de conviction divine ont plus envie encore que leurs pairs de conquérir le monde et d'anéantir tous ceux qui persistent à nier leur statut divin. Mais pire encore, ils sont persuadés d'être invulnérables ; en effet, que peut craindre un dieu d'un mortel, voire d'un vampire ? Quel danger le soleil peut-il représenter pour le maître des cieux ? Confiants en leur omnipotence, ces vampires refusent de prendre la moindre précaution, ouvrant ainsi la porte de leur propre destruction.

En combat, le vampire doit réussir un test de Force Mentale s'il souhaite entreprendre quelque action défensive que ce soit (esquive, parade, posture défensive ou désengagement). Il doit réussir un **test de Force Mentale Très difficile (–30%)** pour se soustraire au combat, battre en retraite ou se rendre, quelles que soient ses chances. S'il remporte ce test, il est confus et réduit sa Force Mentale de moitié pendant 1d10 jours. Il n'a alors plus qu'une idée en tête : apporter la preuve de son statut divin.

Exquises agonies

L'existence du vampire est extrêmement longue, sujette à l'ennui et à la mélancolie. Face à cet ennui et au désespoir qu'il suscite, une seule solution : les sensations intenses et exotiques. Un vampire désireux d'exquises agonies en vient à croire qu'il n'existe pas de meilleure sensation que la douleur et consacre sa vie à boire l'eau de ce puits.







Bien que certains aient des prédilections précises, la plupart des individus frappés par ce désordre mental semblent aussi heureux de s'arracher des lambeaux de chair que de dépecer leurs victimes. Ces vampires se font donc facilement remarquer car ils se livrent à la scarification, se transpercent les chairs et se mutilent dans le cadre de leurs expériences. Cette apparence les oblige à effectuer des **tests de Sociabilité Difficiles (–20%)** et leur inflige un malus de –1d10% en Force.

Cependant, il y a tant à faire avec un captif mortel. Les individus touchés par ce trouble mental doivent réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** quand ils ont un prisonnier mortel sous la main. En cas d'échec, il leur faut torturer leur victime pendant 1d10 heures au moins, durant lesquelles celle-ci perd à jamais 1d10% de Force. Ensuite, le vampire doit réussir un nouveau test de Force Mentale sous peine de poursuivre pendant 1d10 heures. Il ne s'arrête que s'il est attaqué ou si la Force du sujet tombe à 0% (celui-ci meurt alors). Dans ce cas, le vampire sombre dans la morosité et se met sur-le-champ en quête d'une nouvelle victime. S'il n'en trouve pas, il doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de s'en prendre à lui-même. Son besoin de victimes vivantes signifie qu'il s'entoure toujours de prisonniers, qui ont sans doute une chance de s'échapper.

Les vampires dotés de cette faiblesse auront 1d5 points de Blessures en moins en raison des mauvais traitements qu'ils s'infligent.

Humeur mélancolique

La mort ne peut emporter un vampire et le temps n'a aucune incidence. L'art, la musique, le sport, le combat, les exploits, le savoir, les merveilles de la nature, les animaux ; rien de tout cela ne stimule plus l'intellect avec le passage des siècles. Ceci explique que les vampires sont victimes de mélancolie.

Étant donné que rien ne leur offre plus de plaisir, les vampires cessent de le rechercher. Ils restent dans leur château ou palais et ne souhaitent plus aller nulle part ni faire quoi que ce soit. Bien évidemment, leur indolence ne fait qu'accroître leur ennui et réduit leur intérêt ; leurs proches les abandonnent, leur château tombe en ruine, leurs grands projets restent inachevés. Ils finissent par ne plus se nourrir et dépérissent ou s'endorment pour de très longues durées. Les stryges, dont les terres sont dévastées et la race est décimée, sont souvent victimes de ce trouble mental.

Un vampire atteint par ce mal réduit sa Force Mentale et sa Sociabilité de 10% (jusqu'à un minimum de 1%). Il doit également réussir un test de Force Mentale pour se mettre en quête de sang de mortel. S'il résiste à la soif de sang (cf. règles de **Saignée**, page 112), il n'a pas besoin d'effectuer de jet ; il le réussit automatiquement. En revanche, il subit la perte de Force habituelle pour chaque intervalle.

Créature animée par ses passions, c'est une mort spirituelle terrible pour un vampire, proche du suicide. Nombre cherchent un remède en trouvant refuge dans les bras d'autres troubles mentaux, comme les exquises agonies ou la soif insatiable (cf. page 207 de *WJDR*), qui peut réduire les effets de cette folie à la discrétion du MJ.

Mort omniprésente

Dans une vie aussi longue que celle d'un vampire, on trouve de nombreuses batailles et des guerres sans fin. Le flot de sang ne semble jamais vouloir se tarir. Alors que la pile de cadavres et de crânes grossit, le cœur du vampire noircit. Finalement, il est si proche de la mort qu'il ne peut s'empêcher de tuer.

La victime de ce trouble mental devient vite insensible à tout, si ce n'est au frisson que lui procurent les corps déformés par ses coups. Quand il ne se bat pas, son cœur est comme vide et son esprit engourdi, comme s'il avait ingéré de la racine de mandragore. Qui plus est, avec chaque bataille qui passe, son plaisir s'évanouit plus vite, si bien qu'il a une soif de carnages toujours plus violents.

Chaque semaine, le malade doit effectuer un test de Force Mentale sous peine de se mettre en quête d'un bon massacre. S'il ne trouve rien à se mettre sous la dent, il subit un malus de –10% en Intelligence,

TABLE 7-7 : TROUBLES MENTAUX DES VAMPIRES

1d100	Trouble mental
01–10	Cœur perdu
11–20	Conviction divine
21–30	Exquises agonies
31–40	Humeur mélancolique
41–50	Idées venimeuses
51–60	Mort omniprésente
61–70	Perfection obsessionnelle
71–80	Persécutions impies
81–90	Pyromanie
91–100	Rage blasphématoire

Force Mentale et Sociabilité jusqu'à ce qu'il arrive à faire couler le sang. S'il est confronté à un affrontement, quel qu'il soit, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de se joindre à l'échauffourée sur-le-champ. S'il dispose d'alliés, il ne se retourne pas contre eux tant que des ennemis sont encore en vie, mais il doit ensuite réussir un test de Force Mentale sous peine de leur régler aussi leur compte. Le vampire a droit à un test de Force Mentale par round pour mettre un terme à ses attaques, mais celui-ci s'accompagne d'un malus de –10% pour chaque combattant déjà terrassé durant l'affrontement.

Ce comportement antisocial explique que ce type de vampire soit isolé et détesté, si bien qu'il se console en s'entourant davantage encore des symboles de la mort : il se repose sur un trône d'os, dort systématiquement dans un cercueil, recouvre le sol de son château de crânes humains, se vêt de tenues composées de peau humaine, etc. Certains en viennent même à croire qu'ils sont l'incarnation de la Mort en personne, car où qu'ils aillent, ils ne laissent derrière eux que massacres et désolation.

Perfection obsessionnelle

Les vampires sont généralement victimes d'obsessions car ils ont le temps, le pouvoir et habituellement la richesse nécessaires pour consacrer leur existence à des banalités. Pour le vampire qui souffre de perfection obsessionnelle, ce dévouement dévorant tourne au fanatisme, le malade se bornant à consacrer toute son énergie à une tâche précise.

Pour certains, cela prend la forme de collections de choses, d'expériences ou de personnes qui leur faut terminer avant de pouvoir prendre du repos. Pour d'autres, il s'agit de perfectionner un aspect de leur comportement, de leur quotidien ou de leur tenue vestimentaire. Il peut également s'agir de maîtriser une compétence ou un talent, ou encore d'achever une quête épique. Dans tous les cas, le but que s'est fixé le malade est inaccessible (par exemple, détruire le soleil) ou considéré comme tel. Un vampire désireux de recueillir tous les livres jamais publiés se tiendra au courant de ceux qu'il n'a pas ; un vampire souhaitant devenir le meilleur escrimeur du monde inventera de nouveaux défis et standards qui resteront toujours hors de sa portée ; un vampire voulant maintenir l'ordre dans son château découvrira que le vent et les esprits déplacent ses statues de quelques millimètres sur la droite, quels que soient les efforts déployés pour les remettre en place. Si son but est parfaitement concret (par exemple, tuer un dragon ou un géant) et qu'il parvient à l'atteindre, il s'en inventera par la suite un nouveau ou minimisera son exploit (c'était un petit dragon, alors ça ne compte pas).

À l'instar de ceux qui souffrent de cœur perdu, rebuffades et déceptions ne détourneront pas l'intéressé de sa quête, si bien qu'il ne renoncera jamais et ne se laissera pas distraire par quoi que ce soit. De plus, il se met dans une colère noire si quelque chose se dresse en travers de son chemin. Parfois, sa quête de perfection est salutaire pour ceux qui l'entourent. Mais il arrive aussi (par exemple, lorsque Demesh le Fou décida d'amasser les crânes de tous les nobles de l'Empire) qu'il se montre meurtrier.



L'ART SOMBRE

L'art sombre de la nécromancie dispose d'une histoire longue et riche qui remonte aux elfes d'Ulthuan. Bien que les elfes connussent les pouvoirs de la *Dhar*, la magie noire pure, ils lui tournèrent le dos pendant des années pour étudier les Vents les plus sûrs. Ceux qui cédèrent finalement à la tentation furent les premiers druchii, les elfes noirs.

Lorsque Nagash régnait sur Khemri, trois druchii furent amenés devant lui en qualité d'esclaves. Au fil d'années de torture, il leur arracha lentement les secrets de leur magie et entama ses propres expériences avec ce qui allait devenir la nécromancie.

Les actuels pratiquants de la magie noire exploitent une forme de nécromancie façonnée par d'autres élèves au fil des siècles ; le travail de Vanhel et de Kadon, entre autres, complète les traductions fragmentaires de l'œuvre de Nagash qui nous sont parvenues. Les travaux de ces nécromanciens ont sans doute leurs défauts, ne sont assurément pas exhaustifs et renferment des pièges établis par leurs créateurs pour surprendre les imprudents. On dit qu'un exemplaire complet du *Liber Mortis* de Vanhel, qui est entre les mains des sigmarites, serait capable de dévorer l'âme de ceux qui le lisent et invoqua jadis un démon entièrement constitué de doigts.

Cependant, la forme de nécromancie originelle de Nagash a survécu. Elle a été préservée par les vampires, notamment ceux de la lignée nécrarque, et transmise de maître en apprenti au fil des siècles.

Compétence traditionnelle : Langage mystique (haut nehekharéen)

Nouveau sort de Magie mineure : sang d'ombre

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : le sang d'un vampire (+2)
Description : un sang brûlant part de vos mains et embrase tout ce qu'il touche. Il s'agit d'un *projectile magique* infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 4 qui affecte un nombre de cibles égal à votre valeur de Magie. Si vous vous coupez et perdez 5 points de Blessures pour fournir le sang du sort, vous pouvez doubler le nombre de cibles.

DURÉE ET PORTÉE

Pour vous simplifier la vie, la description des sorts proposés dans *Les Maîtres de la Nuit* s'est enrichie de deux nouvelles lignes : la durée et la portée.

Durée

Cette ligne inclut toutes les informations qui suivent :
Instantanée : le sort n'a pas de durée et ses effets sont appliqués sur-le-champ.
1 heure/minute/round : le sort dure 1 heure, 1 minute ou 1 round.
1 minute ou jusqu'à déclenchement : le sort dure 1 minute (6 rounds) ou jusqu'à ce que les circonstances en déclenchent les effets (tenir compte de ce qui se produit en premier). Par exemple, un sort pourra vous permettre de relancer un test de Force manqué. Dès lors que vous relancez un tel test dans la limite de sa durée, le sort est utilisé.
Cf. texte : durée spéciale, comme précisé dans la description.
Temps/point de Magie : le sort dure un nombre de rounds, minutes ou heures égal à votre valeur de Magie.
Déclenchement : le sort dure jusqu'à ce que les circonstances en déclenchent les effets. On ne gagne aucun avantage à lancer un tel sort à de multiples reprises.

Portée

Vous : le sort ne peut être lancé que sur vous-même.
Contact : vous devez toucher la cible pour que le sort prenne effet.
Contact (vous) : comme ci-dessous, mais vous pouvez également lancer le sort sur vous-même.
Mètres (cases) : le sort a une portée exprimée en mètres (cases).

~ DOMAINE DE NAGASH ~

Animation des morts
Chevauchée nocturne
Contrôle des morts-vivants
Dégradation
Fontaines de sang
Incantation d'éveil
Réanimation
Regard de Nagash
Vague de flétrissure
Vigueur infernale

Animation des morts

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : de la poussière de momie (+3)
Description : comme *réanimation*, mais vous créez 2d10 squelettes ou zombies.

Chevauchée nocturne

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : cf. texte
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une dent de destrier arabien (+2)
Description : votre monture et jusqu'à cinq autres sont animées par le pouvoir de la *Dhar*. Du crépuscule au lever du jour, elles bénéficient d'un point de Mouvement supplémentaire et peuvent entreprendre l'action de course, même si elles sont concernées par la règle spéciale *lent*. Elles gagnent également le trait Éthéré (cf. page 128), tout comme leur cavalier et la voiture qu'elles tirent, le cas échéant. Ce sort est utilisé par les vampires pour rattraper leurs proies avant le lever du soleil. Au beau milieu de leur traque, ils foncent droit sur leur cible présumée, sans tenir compte des mortels dont ils traversent les villages.

Contrôle des morts-vivants

Difficulté : 17
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 24 heures
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un morceau de bois prélevé sur un cercueil profané (+2)
Description : vous soumettez un mort-vivant éthéré à votre volonté. Vous pouvez viser une créature ayant les traits Éthéré et Mort-vivant située à portée. La créature a droit à un test de Force Mentale pour résister au sort.

Dégradation

Difficulté : 27
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : 1,5 kilomètre
Ingrédient : les racines d'une plante carnivore (+3)

Description : vous aspirez la vie sur une zone d'une taille maximale de 1,5 kilomètre de côté. Les plantes se flétrissent, les animaux tombent malades, l'eau croupit et le sol prend la forme de poussière et de cendres. Guidés par leur instinct, les animaux quittent l'endroit, qui a dès lors la réputation d'être hanté. La *Dhar* s'y accumule, permettant à ses utilisateurs d'ajouter un dé supplémentaire aux jets d'incantation. Aucune culture ne peut y pousser à moins que le sol ne soit tout d'abord sanctifié par un magister de Jade jetant le sort *purification de la terre*, ce qui en inverse les effets.

Fontaines de sang

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une sangsue (+1)
Description : toutes les créatures vivantes situées à portée se mettent à saigner plus abondamment que jamais, comme si leur sang n'avait qu'une envie, fuir leur corps. Les créatures situées dans la zone qui subissent des dégâts et perdent au moins 1 point de Blessures en perdent en réalité 1 de plus.
Spécial : ce sort est des plus commodes pour les vampires. En effet, le flot de sang accru leur permet de se nourrir plus facilement. Les effets de leur pouvoir spécial de *vampirisme* sont doublés, si bien que la victime perd 2d10% en Force.
Dans le cas d'un repas contrôlé, le vampire lance 3d10 et choisit les deux dés infligés. Cependant, s'il obtient des doubles, il fait la somme des trois dés et absorbe le résultat produit.

Incantation d'éveil

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un diadème de fer trempé dans du sang humain (+3)
Description : comme *réanimation*, mais vous créez des revenants. Les restes utilisés doivent être ceux d'un personnage ayant entrepris une carrière avancée.

Réanimation

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action par cadavre
Durée : instantanée
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : de la poussière tombale (+1)
Description : vous réanimez les morts, créant un nombre de squelettes ou de zombies égal à votre valeur de Magie. Vous devez disposer de cadavres frais pour les zombies ou de restes plus anciens pour les squelettes. Si le cadavre est incomplet (par exemple, s'il lui manque la tête, un bras ou une jambe), le profil de la créature doit être modifié comme si elle avait subi une blessure permanente découlant d'un coup critique.

Regard de Nagash

Difficulté : 12



Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : un œil de nécromancien (+2)
Description : des éclairs de *Dhar* partent de vos yeux, les chairs touchées noircissant et se ratatinant avant de se décoller pour révéler les os qu'elles dissimulent. Il s'agit d'un *projectile magique* infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 3. Vous pouvez lancer un éclair par round au prix d'une demi-action.

Vague de flétrissure

Difficulté : 21
Temps d'incantation : action complète
Durée : instantanée
Portée : 18 mètres (9 cases)
Ingrédient : cinq pincées de cendres de vampire (+3)
Description : d'un geste de la main, vous libérez des forces nécromantiques dévastatrices absorbant la vie de vos adversaires, leur flétrissant la peau, transformant leur sang en poussière et brisant leurs os. Un nombre d'êtres vivants situés à portée égal à votre valeur de Magie est affecté. Chacun perd 1d10 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.

Vigueur infernale

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : les phalanges d'un guerrier (+2)
Description : vous imprégnez de *Dhar* un nombre de morts-vivants égal au double de votre valeur de Magie. Animées par une malveillance brute, les créatures affectées se déplacent plus rapidement. Chaque round, ces créatures ont le droit de relancer un test de Capacité de Combat raté.

MAGIE RITUELLE

Les grimoires renfermant les secrets de ceux qui ont façonné la magie nécromantique abritent également une riche magie rituelle, dont une partie est vieille de plus de quatre mille ans. Les nécromanciens sont de célèbres maîtres en matière de magie rituelle, tout comme ceux qui utilisent le Vent jaune ou la sorcellerie du Chaos. Les rituels ci-dessous constituent quelques exemples de ceux qui sont proposés aux adeptes de la magie noire.

Architecte de père W'soran

Type : occulte
Langage mystique : haut nehekharéen
Magie : 3
XP : 300
Ingrédients : un morceau de pierre d'un édifice nehekharéen, un plan de la tour tracé avec le sang d'un maçon et un crâne de troll de pierre.
Conditions : vous devez avoir le talent Métier (maçon) pour exécuter ce rituel.
Conséquences : si vous ratez le jet d'incantation, l'une de vos mains est pétrifiée. Désormais, vous subissez un malus de –20% aux tests liés à la dextérité manuelle.
Difficulté : 20
Temps d'incantation : 4 heures
Description : une tour de pierre haute de 15 mètres sort du sol là où le rituel a été exécuté. Le lanceur de sorts en fixe l'agencement intérieur en traçant la carte mentionnée dans la liste des ingrédients.

Invocation du navire des damnés

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : la coiffe de naissance d'un marin, un navire ayant coulé avec son équipage, les mains d'un prêtre de Manann mort par noyade, un manifeste de navire écrit avec du sang et un fragment de malepierre de la taille du poing.
Conditions : pour exécuter ce rituel, vous devez posséder le talent Sombre savoir (nécromancie).
Conséquences : si vous ratez votre jet d'incantation, vous êtes tourmenté par des visions de noyade dans un océan d'âmes damnées. Vous gagnez 2 points de Folie.
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 4 heures
Description : vous invoquez un navire coulé et son équipage depuis l'endroit où il a sombré. L'embarcation n'a pas besoin de vent pour gonfler ses voiles et voyage toujours à la même vitesse, quel que soit le vent. Bien qu'il soit dans le même état qu'au moment où il a été appelé, il ne pourrit pas davantage. L'équipage est constitué de squelettes et d'apparitions (cf. pages 91 et 110 du *Bestiaire du Vieux Monde*), à votre discrétion, leur nombre équivalant à celui de l'équipage au moment où le navire a sombré.

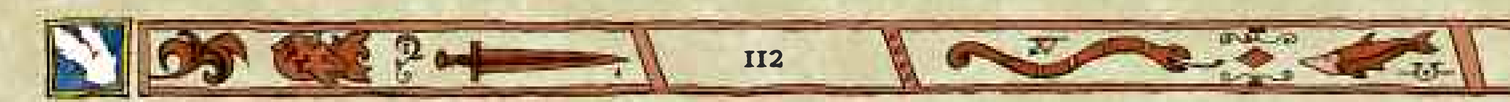
Légion des morts

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 3
XP : 300
Ingrédients : les bras droits de dix soldats morts, un tambour composé d'os et de peau humaine, un fragment de malepierre de la taille d'un crâne et un tonneau de rhum.
Conditions : pendant que vous exécutez le rituel, un assistant doit sans cesse jouer du tambour.
Conséquences : si vous ratez le jet d'incantation, les morts-vivants invoqués se retournent contre vous. Si vous êtes tué ou fuyez, ils retournent à leur tombe ou s'en prennent aux vivants, selon le caractère qu'ils avaient jadis.
Difficulté : 22
Temps d'incantation : 4 heures
Description : un régiment de morts s'anime et combat pour votre compte. Jusqu'à 30 squelettes ou zombies peuvent ainsi être animés, selon le nombre de cadavres à disposition et leur état de

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS INVOQUÉS

Nombre des morts-vivants sont dénués de conscience et d'autres sont têtus, n'appréciant guère le contrôle qu'exercent sur eux les nécromanciens. Les jeunes nécromanciens encore inexpérimentés ont du mal à maintenir ce contrôle tout en agissant en même temps. Les lanceurs de sorts ayant une Magie de 2 ou moins doivent être dans la ligne de mire et dans un rayon de 48 mètres (24 cases) des morts-vivants pour en conserver le contrôle. Il faut utiliser une demi-action par round pour leur donner des ordres, mais il est possible de les manœuvrer tous ensemble simultanément.

Les nécromanciens ayant une valeur de Magie de 3 ou plus sont assez puissants pour maîtriser cet art délicat et peuvent donc donner des ordres au prix d'une action gratuite. De plus, ils n'ont pas besoin de se trouver dans leur ligne de mire et ils sont en mesure de les contrôler malgré des murs épais tant qu'ils sont à portée. Ils sont également capables de voir par l'intermédiaire des yeux de leurs sbires, le phénomène se manifestant par des lueurs surnaturelles dans les orbites de cadavres parfois très décomposés.



décomposition. Ces troupes ne comptent pas dans la limite habituelle au nombre de morts-vivants que vous pouvez contrôler. Vous en gardez le contrôle quelle que soit la distance qui vous en sépare. Les morts-vivants ainsi créés restent animés jusqu'à leur destruction, même si vous êtes tué avant.

Pluie de sang

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : les cœurs de cinq disciples de Khorne ou de Shallya (ou une combinaison des deux), une plume de griffon et un veau né au printemps dernier sur les terres visées.
Conditions : le rituel doit être exécuté sur le point le plus élevé de la zone visée.
Conséquences : si vous ratez le jet d'incantation, les nuages apparaissent, mais ils déversent de l'eau bénite et non du sang.
Difficulté : 17
Temps d'incantation : 4 heures
Description : ce rituel invoque un groupe de nuages noirs qui déversent une pluie de sang sur une zone de 7,5 kilomètres de côté environ pendant 1 heure, ce qui peut provoquer une inondation. Le sang est parfaitement normal et de l'espèce propre aux cœurs utilisés lors de l'incantation (si les cœurs des représentants de différentes espèces ont été utilisés, le sang est une mixture de celles-ci). Ce rituel permet de nourrir les vampires en temps de guerre tout en démoralisant l'ennemi.

Renaissance dans le sang

Type : occulte
Langage mystique : haut nehekharéen
Magie : 4

Langage mystique : haut nehekharéen

Le haut nehekharéen est l'ancienne langue des nobles de la terrifiante Nehekhara. La forme écrite de cette langue est basée sur des pictogrammes et ne propose aucun alphabet traditionnel, ce qui rend sa compréhension très difficile pour les habitants du Vieux Monde. En fait, de nombreux nécromanciens ne l'utilisent pas. En effet, en raison de ses spécificités, il est possible de se tourner vers la *lingua praestantia* dans le cadre des incantations nécromantiques. Cette véritable langue nécromantique n'est utilisée que par les nécromanciens ayant besoin de rituels précis ou cherchant les premières formes fixées par Nagash.






XP : 300
Ingrédients : les mains d'une sage-femme, la dernière goutte de sang d'un humain, une dent de dragon, la matrice d'une vache élevée au sang et les restes d'un vampire.
Conditions : ce rituel ne peut être exécuté que dans un lieu maudit. On entend par là un endroit dans lequel s'est déroulée une terrible tragédie de grande envergure. Les détails restent à la libre appréciation du MJ, mais peuvent inclure un champ de bataille ayant été témoin d'un véritable carnage, une ville fantôme où tout le monde a péri de la peste ou s'est tourné vers le cannibalisme, ou tout simplement Mordheim.
Conséquences : si vous ratez le jet d'incantation, vous connaissez le même sort que les habitants de l'endroit choisi. Vous pourrez ainsi attraper la maladie, rejoindre une horde de morts-vivants titubants ou être atrocement démembré par des lames fantomatiques.
Difficulté : 27
Temps d'incantation : 4 heures
Description : ce rituel rappelle à la non-vie un vampire défunt. Si le jet d'incantation est battu d'au moins 5 points, le vampire apparaît en pleine santé, tel qu'il était avant sa mort, même s'il est dépourvu de ses vêtements et de son équipement d'alors. Si le jet d'incantation est battu de moins de 5 points, le vampire ne revient pas, mais le rituel n'est pas considéré comme un échec. Il doit être répété en un nouvel endroit avec de nouveaux ingrédients, mais le jet d'incantation sera réduit d'un point. Le nouveau lieu doit se situer à plus de 30 kilomètres d'un endroit déjà utilisé à cet effet. Le rituel peut être répété indéfiniment, mais de multiples tentatives prennent parfois des années.

OBJETS MAGIQUES

Au cours de leur existence, les citoyens moyens du Vieux Monde ont parfois la chance d'apercevoir un objet magique. Les vampires, en revanche, ont des siècles pour faire l'acquisition d'objets utiles, que ce soit en les fabriquant eux-mêmes, en invitant autrui à les leur créer ou tout simplement en les volant.

Anneau des Carstein

Il s'agit du fabuleux anneau de Vlad von Carstein en personne.
Connaissances académiques : histoire
Pouvoirs : quand un vampire de la ligne von Carstein porte cet anneau, il gagne 3 points d'Armure sur toutes les zones et, au début de chaque round, régénère 1d10 points de Blessures. Si le porteur est tué, il revient à la non-vie au crépuscule, en pleine forme.
Histoire : la légende prétend que l'anneau des von Carstein fut créé par Nagash en personne avant d'être offert à Vashanesh. Grâce à lui, Nagash put contrôler les vampires et en faire ses guerriers-esclaves. Pour libérer les vampires de son joug, Vashanesh se tua, sachant que l'anneau le rappellerait à la non-vie et que, sans les vampires, Nagash allait tomber.

L'anneau fut porté par Vlad von Carstein durant les guerres des Comtes Vampires, ce qui le sauva à de nombreuses reprises. Un voleur de l'Empire finit par le lui subtiliser, mais les rumeurs prétendent que l'audacieux n'aurait pu s'approcher de Vlad sans la trahison de Mannfred von Carstein, qui lui offrit une aide magique, le dissimulant aux yeux de Vlad. On n'a pas vu l'objet depuis.

Arc aspic

Bien que richement décoré et recouvert de gravures de serpents, cet arc a l'air tout à fait normal. Il ne révèle ses pouvoirs qu'au moment où celui qui le porte encoche une flèche, la pointe de celle-ci se transformant en tête de serpent sifflant.
Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : les flèches tirées par cet arc infligent un coup d'une valeur de dégâts de 4 et inoculent un venin. Si la flèche inflige au moins 1 point de Blessures, la cible doit réussir un test d'Endurance sous peine d'en perdre 2 de plus. Si le test de Capacité de Tir produit un résultat de 96–100, la flèche se tortille et mord la main de celui qui bande l'arc. Résolvez cette action comme si l'arc portait une attaque ordinaire (les vampires sont immunisés contre le venin).
Histoire : des pilleurs de tombes exhumèrent l'arc aspic dans la cité de Khemri, en compagnie d'autres artefacts portant la marque d'une déesse serpent nehekharéenne du nom d'Asaph, qui avait pour attributions la magie, la beauté et la vengeance. Lorsque les pillards revinrent dans le Vieux Monde, ils furent frappés par une étrange malédiction, si bien que tous ceux qui possédaient des objets récupérés lors de l'expédition périrent mystérieusement. L'arc aspic se retrouva finalement entre les mains de Neferata et est aujourd'hui utilisé par son meilleur assassin.

Calice de sang

Parodiant les chevaliers du Graal, les vampires du Fort de Sang buvaient du sang frais dans un grand calice en métal si lourd qu'un mortel aurait eu bien du mal à le soulever d'une main.
Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : le porteur du calice de sang peut utiliser l'objet au prix d'une action complète. Il a deux effets : y boire restitue 1d10 points de Blessures, et l'utiliser pour enduire une arme a pour résultat d'embraser celle-ci, ce qui lui confère un bonus de +2 aux dégâts.
Histoire : peu après s'être emparé du Fort de Sang, Walach découvrit le calice et le remplit du sang de ses plus respectables adversaires, dont le maître de l'ordre. Au fil des ans, il y ajouta le sang d'autres chevaliers, d'hommes saints et de répurgateurs. Lorsque son épouse, Aurore, fut tuée lors du siège du Fort de Sang, il ajouta son formidable fluide vital au mélange. Le siège fut couronné de succès, mais nul ne retrouva le calice de sang ; on ne sait pas si Harkon l'emporta ou s'il fut détruit durant l'attaque.

Dague de jais

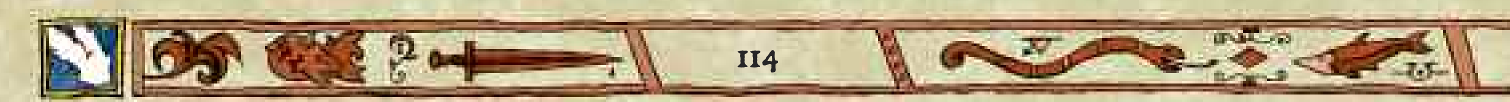
C'est un long poignard. La poignée et la lame sont noires comme du charbon.
Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : toute créature blessée par la dague de jais perd 10% en Force et en Endurance, au choix du porteur de l'arme. Aucune de ces deux caractéristiques ne peut cependant être réduite à 0. Si la victime survit, elle régénère 1% par heure dans chacune de ces caractéristiques.
Histoire : la dague de jais était utilisée dans le cadre de l'exécution de criminels à Lahmia, par le Culte du Sang. Les condamnés avaient la gorge tranchée et leur sang était englouti par Neferata et d'autres membres de sa cour. Après des siècles de dégustation, la dague finit par développer des pouvoirs vampiriques.

Lame plaintive

L'arme de prédilection de Vlad était une belle épée longue ornée d'un visage hurlant en guise de poignée. Quand on la brandit, l'arme gémit et hurle sa soif de sang.
Connaissances académiques : nécromancie
Pouvoirs : les terribles gémissements de cette arme obligent tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres (3 cases) à rejouer les tests de Peur et de Terreur qu'ils ont pourtant réussis. La lame exige également du sang et une fois sortie de son fourreau, son porteur doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** pour la rengainer s'il reste des combattants encore en vie.
Histoire : la lame plaintive fut créée par les elfes noirs de Naggaroth et elle accompagnait les explorateurs de cette terre qui arrivèrent pour la première fois dans l'ancienne Nehekhara. Nagash la présenta à Vashanesh en compagnie de l'anneau des von Carstein, et Vlad s'en servit dans sa grande campagne contre l'Empire. Après sa chute lors du siège d'Altdorf, la lame fut sans doute inhumée aux côtés de Vlad sous le temple de Sigmar, mais avec tous les aléas de la guerre, rares sont ceux qui savent vraiment ce qu'elle est devenue.

Planétaire d'Algrund

Modèle réduit des planètes proches, ainsi que des deux lunes et de leurs orbites respectives.
Connaissances académiques : astronomie



Pouvoirs : le planétaire d'Algrund confère un bonus de +20% aux tests de Connaissances académiques (astronomie), à l'exception des jets visant à en déterminer le fonctionnement. Il peut également être utilisé pour plonger dans les ténèbres une zone de 25 km². Ces ténèbres reproduisent une véritable nuit ; comme si un voile noir se manifestait en travers du ciel, faisant disparaître le soleil et apparaître les étoiles. L'effet dure 1 heure et peut être utilisé 1 fois par jour.

Histoire : le planétaire d'Algrund reproduit avec précision l'orbite irrégulière de Morrslieb, ce qui le rend très précieux auprès des astromanciens. L'objet fut créé par le nain Algrund Nolagrundson et acquis par le Collège Céleste en recourant à sa bonne vieille méthode d'acquisition d'artefacts : l'or.

Son pouvoir de création de ténèbres est bien utile aux vampires, si bien que les lahmianes ont chargé l'un de leurs agents d'infiltrer le Collège pour le leur rapporter. Les astromanciens ont tendance à dormir toute la journée de manière à observer les étoiles la nuit, si bien qu'un vampire passe plus facilement en leur sein, même si cela réduit ses activités nocturnes.

Portrait de dame Zmada

Peinture d'une belle dame à l'expression mystérieuse.

Connaissances académiques : arts

Pouvoirs : un vampire peut traverser le cadre vide de ce portrait durant le jour et y trouver refuge jusqu'au crépuscule. Alors, son portrait apparaît. Si la peinture est détruite, le vampire est tué.

Histoire : les vampires, qui sont incapables de se voir dans les miroirs, sont parfois obsédés par leur image. Le grand maître tiléen Belardo fut engagé par les von Carstein pour peindre leurs portraits, pour lesquels il fut récompensé à sa juste valeur ; une foule le brûla vif sur un bûcher constitué de ses propres œuvres. Nul ne sait si Belardo ou un autre peintre créa les portraits de la famille Zmada, le conflit artistique ayant tourné court lorsque la demeure familiale fut réduite en cendres. Seule cette peinture survécut. Elle intégra une collection privée et nul ne sait maintenant où elle se trouve.

Poudre nécrotique

Une poudre grise enfermée dans une bourse spécialement conçue à cet effet.

Connaissances académiques : nécromancie

Pouvoirs : la poudre nécrotique vieillit magiquement tout ce qu'elle touche, qu'il s'agisse d'êtres de chair ou d'acier massif. Seuls les adeptes de la nécromancie sont immunisés contre ses effets. En règle générale, le nécromancien souffle une poignée de cette substance en direction de sa cible (test de Capacité de Tir si elle est mobile), ce qui lui fait perdre 2d10 points de Blessures. La poudre nécrotique rouille également le métal, pourrit le bois et transforme le papier en poussière.

Histoire : conçue par les nécrarques exploitant les méthodes de Nagash, la poudre nécrotique est de la *Dhar* distillée sous forme physique dont la base est constituée de poussière de malepierre. Ceux qui en portent sont de véritables rois de l'évasion car une simple poignée de cette substance suffit à dévorer serrures et gardes.

Tueuse de vampires

Il s'agit d'une épée à deux mains en argent dont le pommeau a la forme d'un crâne.

Connaissances académiques : théologie.

Pouvoirs : le bonus de Force du porteur de cette arme est doublé quand il s'en sert contre un vampire.

Histoire : toutes les armes de la Garde noire sont traditionnellement bénies par des prêtres de Morr avant d'être utilisées contre des morts-vivants, mais la tueuse de vampires a gagné des pouvoirs tout personnels au fil des ans. Elle décapita Dragan le Roi des Goules et permit au capitaine et grand justicier Ortelius de terrasser le noble comte von Sangster. Depuis, elle a soif de sang vampirique.

Ortelius fut tué lorsque les serviteurs de von Sangster rappelèrent celui-ci à la non-vie. Son cadavre fut ensuite réanimé pour prendre la forme d'un zombie et renvoyé au temple accompagné d'une lettre d'insultes clouée à son front. Depuis, nul n'a revu la tueuse de vampires.



LES MORTS SANS REPOS

Les vampires sont des individus puissants, mais ils doivent une grande partie de leur pouvoir à leurs facultés d'invocation d'armées de morts-vivants et au contrôle qu'ils exercent sur ceux-ci. Un vampire n'est jamais bien loin de ses serviteurs morts-vivants, d'autant qu'on trouve des morts sous de nombreuses parcelles et rues de l'Empire. Du reste, quel officier refuserait des soldats qui n'ont pas besoin de repos, ne connaissent pas la peur et ne ressentent pas la douleur ?

Les serviteurs d'un vampire prennent souvent la forme de cadavres de mortels, mais leur rôle parmi les vivants est très variable.

Apparitions, spectres et autres esprits

« Elle est sortie du miroir. Oui, du miroir, avec cinq doigts osseux et une peau faite de toiles d'araignée. Elle a saisi le cœur de Karl et l'a écrasé en un instant. Le sang lui sortait de la bouche comme un suif gras ; cette nuit-là, j'ai juré de renoncer à toute forme de vol. »

— Marius Fignell, prêtre de Morr

Quand un mortel décède, son essence se dissipe et ne laisse qu'une coquille derrière elle. Squelettes et zombies sont ces coquilles revenues à la vie sans essence. Les esprits quant à eux sont l'inverse ; la coquille a disparu, mais l'essence reste, piégée dans le monde des mortels. Ce qu'il en reste n'a rien à voir avec ce qu'elle était de son vivant, puisqu'il s'agit d'une sorte d'écho de rage, de culpabilité et de sombre détermination. Cette perversion durable est des plus utiles aux vampires et aux nécromanciens.

Fantômes et poltergeists sont des esprits mineurs dont la colère et la puissance s'évanouissent rapidement. En revanche, apparitions et banshees sont des créatures d'une force bien plus pure. Elles sont maudites par leurs propres crimes, qu'il s'agisse de meurtre, profanation ou violation d'un vœu solennel, leur sanction étant l'emprisonnement entre les royaumes décidé par leur propre culpabilité. Ce tourment les rend vite folles si bien qu'elles s'en prennent aux vivants, animées par une rage compulsive. L'apparition peut prendre la vie d'un humain d'un simple contact, la banshee en faisant de même en hurlant. Ceux qui survivent à de telles attaques conservent rarement leur santé mentale.

Le spectre est un esprit plus puissant encore. Lui aussi est animé par la violence et la démence, mais sa colère est bien pire. Les spectres sont les esprits de nécromanciens qui ont versé dans la magie la plus noire pour parvenir à l'immortalité, et qui ont échoué, laissant derrière eux un écho de leur identité sur les Vents de *Dhar* qu'ils cherchaient à manipuler. Avoir échoué si près du but les rend aussitôt fous et les emplit d'une haine inimaginable pour les vivants, dont ils absorbent l'âme pour leur plus grand plaisir. Chacun d'eux porte une faux éthérée, si bien qu'on les prend souvent pour des incarnations de Morr ; ce qui ne les empêche évidemment pas de semer la mort partout où ils passent.

La simple vue d'une apparition, d'un spectre ou d'une banshee suffit parfois à tuer les mortels, victimes de la peur que suscitent ces monstres. Au titre d'esprits, ils sont invisibles à l'œil nu et immunisés contre les armes ordinaires. Ils peuvent traverser tous les obstacles et se déplacent à une vitesse incroyable. Ils sont donc en mesure de décimer des armées entières, pour peu que celles-ci ne cèdent pas à la terreur.

Cependant, la force de volonté qui assure la cohésion d'un esprit explique qu'il est très difficile de l'invoquer et d'en prendre le contrôle. Les vampires préfèrent en faire des gardes en les attirant en des lieux précis où ils se font un plaisir de massacrer les intrus. Une apparition puissante peut ainsi protéger tout un château pendant des millénaires et remercier son maître pour le flot constant d'âmes qu'il lui offre.





Goules

« Me regardez pas comme ça. C'était ça ou ne pas avoir la force de rentrer chez moi. »

— Anton Haas, goule

Dans le Vieux Monde, la faim est un problème récurrent, et tellement d'hommes frôlent la mort qu'ils commettent le péché ultime en se nourrissant de la chair de leurs pairs. Quelle qu'en soit la raison, Morr a fixé une règle inaliénable : ceux qui mangent de la chair humaine sont à jamais maudits et rejoignent les rangs des goules.

Leur corps est ainsi brisé et déformé, leur chair pourrit et s'infecte, leur peau se recouvre de taches, de boutons et de crasse. Leurs yeux hideux et injectés de sang se gonflent au point d'en sortir parfois de leurs orbites, sans compter qu'ils semblent hantés par une rage inhumaine. Leurs lèvres se décollent et révèlent des dents tachées par le sang qu'ils n'hésitent pas à limer pour mieux déchirer les chairs de leurs proies. Pire encore, leur esprit prend le même chemin, se dégradant sensiblement, les plongeant dans un état bestial et frénétique. Plus ils ingèrent de chair, plus ils en veulent, jusqu'à ce que leur corps et leur esprit ne soient plus animés que par une envie : ingurgiter des cadavres et ronger des os.

Les premières étapes de la malédiction se manifestent doucement, rares étant ceux qui ont le cran de tuer leurs voisins et parents quand ils présentent les premiers symptômes. Leurs proches et amis se contentent de les mettre à l'écart de la société, mais cela a pour seul effet de leur permettre de se nourrir plus aisément. Cryptes et cimetières deviennent ainsi leurs châteaux et tables de banquet. La seule chose qui puisse sortir les goules de ces endroits est l'appel de leur maître, car leur âme damnée est sous le joug de vampires ou de nécromanciens. Elles doivent venir à ceux qui les appellent et le font généralement sans y avoir été invitées, attirées par les seigneurs de la vie et de la mort comme un bout de métal l'est par un aimant.

Tous les vampires leur trouvent une utilité et leur confient généralement des rôles de guerriers. Leurs rangs baveux inspirent davantage de peur qu'une simple rangée de squelettes, sans compter que leurs griffes cassées dégoulinent d'un ichor noir qui se glisse dans les plaies, provoquant gonflements et infections. De plus, aucune magie n'est nécessaire pour en prendre le contrôle et elles ne craignent ni les prêtres ni les lieux consacrés.

Les stryges semblent plus particulièrement leur accorder une grande valeur, sans doute parce qu'eux-mêmes sont des parias en quelque sorte. Il existe de nombreux récits d'armées importantes et de grandes cités de goules contrôlées par des seigneurs stryges. Ces endroits sont bien évidemment indescriptibles. Quand elles n'ont pas de vivants ou de morts à se mettre sous la dent, les goules s'entre-tuent et s'entre-déchirent dans une véritable débauche de violence. Si le royaume de Strigos devait renaître, ces monstres encore vivants en seraient les champions.

Revenants

« Totalement loyaux et assurément courageux. De véritables sommets en matière de nécromancie. Si j'en avais une centaine, je pourrais conquérir n'importe quelle nation, vaincre n'importe quelle armée, et ne jamais être en manque de compagnie. En revanche, ils ne brillent pas par leur conversation. »

— Lady Ariette von Carstein

Voici là la nécromancie dans toute sa perfection, une créature ayant la volonté d'une apparition mêlée à la force et à la discipline d'un squelette. Bien que leur chair pourrisse, leurs os restent solides et ils conservent toutes leurs facultés de combattants. Là où les squelettes sont les fantassins, les revenants sont de grands héros et généraux.

Cependant, la création d'un revenant nécessite de longues études en magie noire et l'honneur est réservé aux mortels qui méritent vraiment de vivre à jamais. Les seigneurs vampires accordent parfois ce don à leurs proches, mais dans l'ensemble, cet honneur est réservé aux plus grands héros et généraux. Il existe également des revenants qui apparaissent en raison d'un accident magique ou d'une malédiction

Combattre les morts-vivants

Les morts-vivants ne souffrent pas de toutes les malédictions propres aux vampires, mais ils ont eux aussi leurs faiblesses. Les armes bénies leur infligent des dégâts supplémentaires et ils doivent réussir un test de Force Mentale pour pénétrer sur les sites sacrés (cela vaut aussi pour les nécromanciens qui les contrôlent).

Les morts-vivants ont pour avantages leur inintelligence, leur immunité contre la Peur et la Terreur, et leur force prodigieuse. Les MJ qui souhaitent créer des morts-vivants plus puissants encore, comme les terribles revenants des chevaliers Infernaux ou de très anciennes apparitions, pourront utiliser les carrières de créature du livre de règles. Éventuellement, quelques Don du sang vampiriques ne leur feront pas de mal.

L'autre force des morts-vivants est leur terrifiante nature. En termes de jeu, cela se traduit par le talent Effrayant, mais le MJ devra également veiller à décrire l'horreur de leurs adversaires. Leurs orbites vides, leurs assauts incessants, leur manque de réaction face à la peur, la douleur et les dégâts, sans compter les aspects les plus déplaisants de la mort : leur puanteur sans nom, leurs chairs gâtées rongées par les vers, les maladies dont ils sont porteurs et l'horreur qui consiste à combattre d'anciens camarades ou compagnons. Les MJ désireux de créer des morts-vivants personnalisés pourront lancer les dés sur la **Table 7–8 : attributs aléatoires des morts-vivants**. Les modificateurs qui y apparaissent peuvent s'appliquer à une créature ou à une force entière.



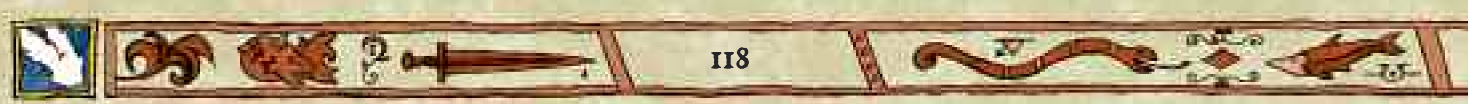
TABLE 7-8 : ATTRIBUTS ALÉATOIRES DES MORTS-VIVANTS

1d100	Attribut
01–05	**Acéphale :** le mortel a péri par décollation et sa tête a été enterrée ailleurs. Le cadavre a donc été animé sans tête, mais cela ne semble pas le gêner pour combattre. Toutes les attaques touchant la tête sont considérées comme des échecs.
06–10	**Armure :** le mortel a été enterré en compagnie d'une belle armure qui, quoique rouillée, a suffisamment bien résisté au passage du temps et porte encore des armoiries connues. Ajoutez 2 points d'Armure à chaque zone.
11–15	**Contagieux :** que les signes en soient encore évidents ou non, le cadavre est porteur d'une maladie très contagieuse. Tout mortel entrant en contact avec cette créature doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la variole verte ou la pourriture de Neiglish, au choix du MJ (cf. page 136 de *WJDR*).
16–20	**Cul-de-jatte :** en se frayant un chemin jusqu'à la surface pour sortir de sa tombe, la créature a tiré violemment sur ses jambes, qui se sont détachées de son corps. Sa valeur de Mouvement tombe à 1 et elle ne saurait entreprendre d'action de course. Tous les coups visant les jambes touchent en réalité le corps.
21–25	**Embroché :** ce mortel a été tué au combat et l'arme qui l'a terrassé est encore enfoncée dans son cadavre. Il s'agit sans doute d'une arme à une main, d'une lance ou d'une hallebarde, mais toutes les possibilités sont envisageables. Un personnage désirant extraire cette arme doit réussir un test de Force. Cependant, tant que le mort-vivant est actif, il bénéficie d'une attaque gratuite contre celui-ci qui se livre à ce petit exercice.
26–30	**Enfant :** le mortel est décédé avant ses douze ans, mais sa soif de sang est égale à celle de n'importe quel autre mort-vivant. En raison de sa petite taille, il subit un malus de –10% en CC et de –1 aux jets de dommages. L'individu qui terrasse cette créature doit réussir un test de Force Mentale au terme du combat. En cas d'échec, il gagne 1 point de Folie.
31–35	**Fragile :** les chairs ou les os de cette créature sont pourris ou réduits en poussière, si bien qu'elle en dégage un véritable nuage à chacun de ses mouvements. Sa valeur d'Endurance est réduite de 10%
36–40	**Frais :** le cadavre n'est pas resté bien longtemps sous terre avant d'être réanimé, mais il n'en est pas moins répugnant. Ces organes boursouflés lui ont fait enfler la peau et traînent au sol pour certains, sans compter qu'il est recouvert d'abcès remplis de vers. Tout individu tentant d'attaquer la créature doit réussir un test d'Endurance par round sous peine de perdre une demi-action en haut-le-cœur.
41–45	**Furieux :** cette créature déteste tout particulièrement les vivants. Elle s'en prend à eux avec une violence terrible, bénéficiant ainsi d'un bonus de +1 aux jets de dommages. De leur côté, ceux qui l'affrontent sont victimes d'un malus de –10% aux tests de Force Mentale visant à éviter la Peur.
46–50	**Grand :** de son vivant, la créature était un véritable colosse de près de 2,10 mètres. Ajoutez-lui 3 points de Blessures.
51–55	**Infesté :** une véritable foule d'insectes et de scarabées bourdonnent et rampent sur le cadavre de la créature, se nourrissant de ses chairs en putréfaction. Ils se précipitent dans la bouche et les narines de tout assaillant, lui remontant le long des bras et s'accrochant à ses cheveux. L'assaillant subit donc un malus de –10% aux tests de CC prenant pour cible cette créature.
56–60	**Libre arbitre :** ce mort-vivant a réussi à conserver une lueur d'intelligence. Il ne s'effondre pas si le nécromancien qui l'a invoqué est tué. De plus, il est moins attentif aux ordres ; s'il est livré à lui-même, il erre dans le but de provoquer une bonne vieille effusion de sang.
61–65	**Mutant :** la créature dispose d'une mutation évidente malgré son état de décomposition, comme une horrible bosse, une troisième orbite oculaire ou des cornes. Ce peut être purement esthétique, mais vous pouvez aussi choisir une mutation tirée de *WJDR*, du *Bestiaire du Vieux Monde* ou du *Tome de la Corruption*.
66–70	**Partiellement dévoré :** avant ou après sa mort, un animal sauvage a dévoré une partie de la créature. Sa dépouille affiche donc un trou béant et elle dispose de 3 points de Blessures en moins.
71–75	**Rapide :** pour une raison ou une autre, ce mort-vivant se déplace beaucoup plus rapidement que les autres cadavres, c'est-à-dire aussi vite qu'un humain. Ajoutez-lui +20% en Agilité.
76–80	**Résidant :** la créature a été animée alors qu'un être vivant s'était installé dans son corps (comme un serpent y étant entré par une orbite ou rat ayant élu domicile dans sa cage thoracique). Cet intrus a droit à une attaque par round. Pour le profil de ce type de vermine, reportez-vous à *WJDR* ou au *Bestiaire du Vieux Monde*.
81–85	**Suintant :** une bave noire et âcre recouvre les os de ce squelette ou suppure des chairs de ce zombie. Quiconque blesse cette créature est éclaboussé par cette matière et doit réussir un test d'Agilité sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 2 sur une zone aléatoire.
86–90	**Venimeux :** qu'elle ait été tuée par un venin ou inhumée dans une terre empoisonnée, cette créature a une teinte verdâtre (ce qui vaut aussi pour ses armes). Tout individu blessé par celle-ci doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 2 points de Blessures, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.
91–95	**Vétéran :** de son vivant, la créature était un combattant expérimenté et a conservé une partie de ses connaissances. Elle bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de CC.
96–100	**Visage familier :** choisissez un personnage combattant la créature. Il s'agit d'un individu que le personnage connaissait de son vivant, ou du moins qui lui ressemble fortement. Il est même possible que le monstre ressemble au personnage ! Le malheureux mortel doit réussir un test de Force Mentale pour surmonter le choc. En cas d'échec, il est assommé pendant 1 round.

ancienne. Les races qui habitaient le Vieux Monde avant l'arrivée des humains enterraient leurs morts dans des tumulus entrelacés de magie ancienne. Leurs squelettes s'animent parfois pour défendre leur dernière demeure ou répondre à l'invocation d'un puissant vampire.

Quelle que soit leur origine, ils sont rompus aux arts de la guerre et ont soif de combats. Beaucoup portent une terrifiante lame spectrale qui traverse les armures comme les griffes glacées des apparitions, et beaucoup montent également un horrible cauchemar squelettique. L'image d'un revenant chevauchant au combat armé d'une lance d'arçon ou d'une épée est tellement connue que ces monstres sont souvent qualifiés de « chevaliers noirs ».

Leur personnalité n'est pas aussi complexe que celle des vampires, mais leur intelligence est réelle et leurs desseins généralement fournis. Des seigneurs revenants sont parfois à la tête de modestes duchés ou



de nécropoles, et il leur arrive de rassembler des armées de squelettes, comme le font leurs maîtres vampires. Ils manquent du charisme et du port des vampires, mais étant donné qu'ils ne s'intéressent guère aux machinations politiques, ils sont heureux de laisser ces affaires à leurs maîtres. À l'instar de tout bon guerrier, le revenant connaît sa place et y reste généralement.

Squelettes et zombies

« Je préfère affronter un millier d'orques plutôt qu'une centaine de ces choses. »

— Général Morrsheim, marschall des armées du Talabecland

Il s'agit des fantassins de confiance des vampires. Rares sont les champs et prés de l'Empire qui n'ont pas eu leur lot d'affrontements, si bien que les vampires n'ont même pas à s'entourer de troupes ; il leur suffit de les sortir de terre, sous les pieds mêmes de leurs ennemis. Taillez-les en pièces et ils se relèvent, les pertes subies par l'ennemi semblant s'ajouter à leur nombre. Leur nombre est incalculable et rien ne semble pouvoir enrayer leur retour systématique.

Ce sont des soldats qui ne nécessitent aucune ration, que les blessures ne ralentissent pas, qui ne souffrent jamais de fatigue et ne se languissent pas du confort d'un foyer. La peur, la confusion et les distractions n'ont aucune prise sur eux. Ils sont dénués d'intelligence et de pensées, et ne versent pas dans l'improvisation. Quand un général rêve, il rêve de soldats semblables aux morts-vivants, des soldats qui apparaissent sur le champ de bataille précisément là où on le leur demande et quand on a besoin d'eux, et qui ne fuient jamais, quelle que soit l'adversité. Sur de telles bases, la victoire est souvent acquise.

L'animation d'un zombie ou squelette est un sort des plus simples. Tout nécromancien en est capable, la seule variable étant le nombre de corps que l'on peut ainsi animer. Les nécromanciens expérimentés sont capables d'en créer une grosse dizaine, du moins s'ils ont assez de dépouilles sous la main. C'est pour cette raison que les zombies sont plus courants que les squelettes, car les cadavres frais ne manquent pas et sont généralement proches de la surface. Au combat, les différences qui les séparent sont minimes, tous deux étant parfaitement capables d'exterminer les vivants.

En outre, ils font d'excellents gardes et serviteurs ; leur invocation est tellement simple que les nécromanciens s'en séparent rarement. Tout aventurier ayant un tel individu parmi ses contacts sera amené à croiser très régulièrement de tels monstres. Cependant, ils restent effrayants ; la puanteur de la tombe, les gestes désarticulés et les orbites vides. Mais plus que tout, squelettes et zombies terrifient les mortels car ils incarnent la peur et la mort. Les zombies leur démontrent comment les vers finiront par les grignoter, alors que les crânes grinçants des squelettes sont l'emblème de la main de la mort.

Leur seule limite est qu'ils doivent se contenter de suivre des ordres simples, comme avancer, garder, protéger ou attaquer, et qu'il leur faut rester près de leur maître, sachant que si sa magie faiblit, ils tombent en pièces. Un nécromancien doit toujours se protéger à l'aide ses légions de morts-vivants pour éviter une telle destruction, mais cela ne lui pose généralement pas de problème car à chaque fois que ses troupes sont abattues, il peut les rappeler juste après.

Nécromancie majeure

Il existe un problème inhérent à la nécromancie ; elle est principalement conçue pour animer les cadavres d'humains, et les humains sont des créatures pathétiques dans l'ordre des choses. Il est donc préférable de s'entourer de morts-vivants ayant la force d'ogres ou la puissance de griffons, par exemple. On dit que les prêtres de Nagash de l'ancienne Nehekhara pouvaient animer de grands charognards volants, de redoutables géants et même des dragons. Ces prouesses sont certainement hors de portée des nécromanciens actuels, mais de grandes choses restent possibles pour ceux qui connaissent les anciennes voies et qui ont la patience de se livrer à quelques expériences.

Les vampires et nécromanciens humains souhaitant se livrer à de telles expériences doivent avoir la compétence Connaissances académiques (nécromancie) et une valeur de Magie de 2 au moins. Il leur faut également avoir accès à une once de malepierre par point de Blessures que possédait de son vivant la créature animée. Cette substance est simplement ajoutée à la carcasse pour contribuer à la réanimation ; elle n'offre aucun bonus au jet d'incantation du sort. Du reste, l'acquisition de cette malepierre (sans compter le cadavre d'une créature de grande taille) peut constituer une aventure en soi.

Plus la créature à animer est puissante, plus le sort est difficile. Reportez-vous à la **Table 7–9 : modificateurs au jet d'incantation de nécromancie majeure**. La puissance d'une créature se mesure à sa Perspective d'Éradication (cf. page 77 du *Bestiaire du Vieux Monde*). Celles qui ont une Perspective d'Éradication Impossible ne peuvent être animées sans un rituel. Plusieurs créatures peuvent aussi être mêlées en une seule. Pour ce faire, il faut réussir un **test de Connaissances académiques (nécromancie) Difficile (–20%)** avant de lancer le sort. En cas de succès, prenez le modificateur correspondant à la Perspective d'Éradication la plus forte et doublez-le. La malepierre nécessaire est la somme des points de Blessures des deux créatures, exprimée en onces.

Le nécromancien joue ensuite un jet d'incantation et applique le modificateur fixé par la table, sans oublier les modificateurs habituels (comme le bonus de maîtrise de la chair, le cas échéant). Le sort lancé est l'équivalent d'une *incantation d'éveil* et a une difficulté de 24. Le talent Méditation est également applicable à ce jet. En cas de succès, la créature est bel et bien animée. En cas d'échec, la carcasse et la malepierre sont détruites, et le vampire doit tout reprendre à zéro.

Que l'intéressé obtienne un succès ou un échec, la Malédiction de Tzeentch est applicable, comme d'habitude. Les nécromanciens humains souffrent d'un effet secondaire (cf. **Table 7–6** de la page 159 de *WJDR* ou **Table 17–1** de la page 224 du *Tome de la Corruption*), quelle que soit la Malédiction encourue. Les vampires sont victimes d'un effet secondaire s'ils obtiennent un double au jet visant à déterminer la nature de la malédiction.

Notez également que les créatures ainsi animées perdent leurs Intelligence, Force Mentale et Sociabilité, et qu'elles ne sauraient entreprendre (ou rater) un test basé sur ces caractéristiques. Elles perdent également les compétences, talents et règles spéciales découlant de ces caractéristiques. Si le nécromancien souhaite préserver ces caractéristiques ; augmentez la Perspective d'Éradication de la créature d'un cran. Si elle atteint le niveau Impossible, l'esprit de la créature ne peut être préservé. Dans tous les cas, le reste du profil principal de la créature ne change pas, à l'exception de la Capacité de Combat et de l'Agilité. Chacune de ces caractéristiques est réduite de 1d10% en raison des faiblesses inhérentes à la chair des morts. Cependant, la créature gagne le trait Mort-vivant et est désormais un esclave obéissant qui ne connaît pas la peur, ne mange pas et ne vieillit pas. Enfin, elle gagne le trait Effrayant si elle ne l'avait pas déjà.

Si deux créatures sont combinées, on détermine chaque caractéristique en conservant la meilleure des deux (les points de Blessures ne sont donc pas doublés !). Le nouveau monstre a les compétences, talents, traits et

Table 7-9 : Modificateurs au jet d'incantation de nécromancie majeure

Perspective d'Éradication	Modificateur
Moyenne ou inférieure	0
Assez difficile	–3
Difficile	–6
Très difficile	–9



règles spéciales qui ne sont pas perdus avec l'Intelligence, la Force Mentale et la Sociabilité. Notez également que l'augmentation de la Perspective d'Éradication visant à préserver ces caractéristiques a lieu avant que le coût n'en soit doublé. Si les deux créatures étaient Effrayantes avant d'être mêlées, l'horreur finale est Terrifiante.

Exemple : *Madame Kalfon souhaite combiner une araignée géante et un ogre pour créer un puissant serviteur qui l'aidera à parcourir les montagnes. Elle souhaite également qu'il soit en mesure d'agir en toute indépendance. La Perspective d'Éradication de l'ogre et de l'araignée géante est Difficile dans les deux cas. Laisser son intelligence à la créature augmente cette Perspective d'Éradication à Très difficile, produisant un modificateur final de –18. Elle met la main sur les 39 onces de malepierre nécessaires et réussit le test de Connaissances académiques (nécromancie) visant à mêler les deux monstres ; elle fixe ainsi la moitié supérieure de l'ogre à l'abdomen de l'araignée.*

Madame Kalfon a une valeur de Magie de 4, sans oublier ses Dons du sang maîtrise de la chair et nécromancien né. Elle médite avant l'incantation, bénéficiant ainsi d'un bonus total de +11 au jet d'incantation. De plus, elle lance le sort près d'une pierre gardienne corrompue pour bénéficier d'un dé supplémentaire. Comme il s'agit là d'une affaire de Magie noire, elle doit lancer un dé de plus et renoncer au plus faible. Elle obtient 8, 8, 6, 2, 3 et 7, ajoute 11 et retranche 18, pour un résultat final de 25 : une réussite ! Cependant, elle a attiré la Malédiction de Tzeentch. Elle lance les dés sur la ***Table 7–2 : échos mineurs du Chaos*** *de la page 143 de* WJDR *et obtient un 66 (hantise). Des voix fantomatiques se mettent à hurler dans la nuit alors qu'elle exécute le rituel impie, des voix qui alertent les villageois du coin qu'il se passe un terrible événement, susceptible de nécessiter l'intervention d'aventuriers.*

Étant donné qu'elle a obtenu un double, elle est également victime d'un effet secondaire (cf. ***Table 7–6*** *de la page 159 de* WJDR *ou* ***Table 17–1*** *de la page 224 du* Tome de la Corruption*). Elle obtient un 57 (faible constitution) et sa valeur d'Endurance est réduite de –1d10%. Mais ce n'est pas vraiment un problème pour elle maintenant qu'elle a une araignée-ogre pour porter ses charges les plus lourdes ! Elle tire la perte de CC et d'Ag de la créature et obtient 2 et 5. Voici donc le profil final du monstre :*

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	21%	46%	45%	55%	22%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	25	4	4	6	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (ogres), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Perception +10%, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes)
Traits : Armes naturelles, grimpeur, Mort-vivant, Sans peur, Sens aiguisés, Terrifiant, venin, Vision nocturne
Armure : cuir épais (tête 2, bras 2, corps 3, jambes 2)
Armes : arme lourde
Perspective d'Éradication : Très difficile

Trait : grimpeur

Les araignées-ogres peuvent évoluer librement sur les parois verticales grâce à la grande adhérence de leurs pattes. Elles peuvent ainsi grimper aux murs à leur vitesse de déplacement normale.

Trait : venin

Une araignée-ogre qui agrippe un adversaire peut recourir à une action complète pour le mordre. Il s'agit d'une attaque infligeant un coup d'une valeur de dégâts de 3 qui inocule également un venin paralysant. Une cible mordue doit donc réussir un test d'Endurance sous peine d'être paralysée pendant 1d10 rounds. Les personnages paralysés ne peuvent entreprendre aucune action et se retrouvent sans défense.



UNE CAMPAGNE VAMPIRIQUE

« Je ne vous torture pas par plaisir. Je le fais parce que je désire vous faire comprendre de quoi je suis capable. Parce qu'il faut que vous ayez peur. »

— Mannfred von Carstein

Chapitre VIII



Au point où nous en sommes, vous devriez commencer à avoir une idée assez claire des pouvoirs et du tempérament des vampires, ainsi que des motivations qui les animent, mais plusieurs questions restent en suspens : comment utilise-t-on les vampires dans une campagne ? Les vampires peuvent certainement faire de splendides ennemis, mais quels rôles jouent-ils ? Après quoi courent-ils ? Qui sert les vampires et pour quelles raisons ? Peut-on jouer des personnages vampires ? Ce chapitre aborde ces questions, et beaucoup d'autres, afin de vous fournir toutes sortes d'indications utiles et d'outils qui vous permettront d'intégrer des vampires dans vos campagnes de *WJDR*.

JOUER DES VAMPIRES

Les règles décrites dans le chapitre précédent vous ont peut-être donné l'impression qu'elles étaient faites pour décourager les joueurs d'incarner des vampires. C'est délibéré, et ce pour plusieurs raisons.

Pour commencer, le système de jeu de *WJDR* s'accommode mal de personnages aussi puissants. La nature fermée des profils signifie que de tels personnages n'auraient aucune possibilité d'avancement de carrière et qu'il n'existerait pas grand-chose qui soit capable de s'opposer à leurs capacités. Un personnage qui ne peut ni échouer ni évoluer n'est guère amusant à jouer.

Ensuite, les vampires du Vieux Monde ne font pas d'excellents protagonistes. Ils sont totalement dépourvus de sens moral, égoïstes, obsédés par eux-mêmes et, qui plus est, pour la plupart très satisfaits des pouvoirs dont ils disposent. Les vampires sont l'incarnation du statu quo ; en tant que tels, ils ne sont pas particulièrement taillés pour entreprendre des aventures. Ce sont des solitaires, des individualistes qui ne supportent pas très bien la compagnie. Par conséquent, s'intégrer à un groupe d'aventuriers et y rester n'est pas quelque chose qui leur vient naturellement.

Enfin, les vampires font des adversaires absolument sensationnels ; en faire des héros équivaudrait à gâcher un magnifique potentiel dramatique. Pourtant, ceci ne signifie pas qu'un jeu où figure un PJ vampire ou un groupe de vampires ne puisse être amusant et engendrer des aventures formidables. Les nombreuses histoires qui existent sur la vie de Geneviève Dieudonné en sont la preuve éclatante et fournissent de nombreux sujets d'inspiration au MJ qui voudrait entreprendre une partie de ce genre.

L'une des constantes des aventures de Geneviève réside dans le fait que, bien qu'elle se joigne souvent à des groupes ou accepte des compagnons pour un temps, elle finit toujours par repartir seule. La plupart des humains se sentent indiscutablement mal à l'aise en sa présence et elle ne désire pas nouer de liens trop étroits avec ce qui reste tout de même des proies. À la lumière de cet exemple, un MJ devrait toujours se montrer circonspect en permettant aux joueurs de constituer un groupe composé de mortels et de vampires. Les joueurs incarnant des humains risquent de prendre plutôt mal que les autres membres du groupe les considèrent comme des sources de nourriture potentielles. En outre, il est probable qu'il existera des différences de puissance considérables entre les PJ ; les capacités des vampires dépassant de loin celles de leurs alliés mortels, certains joueurs pourraient se sentir inutiles et exclus.

Par ailleurs, un groupe entièrement constitué de vampires pose d'autres problèmes. L'arrogance naturelle et l'égoïsme des enfants des ténèbres ne les prédisposent guère au travail d'équipe ou à la coopération. Bien qu'ils ne soient pas aussi portés sur la discorde que les skavens, les vampires doivent tout de même avoir une raison majeure pour travailler ensemble, en tout cas plus sérieuse que les motivations courantes qui peuvent souder n'importe quel groupe de mortels. Il est également peu probable que leurs mobiles puissent être les mêmes que ceux qui poussent ces mêmes mortels à partir à l'aventure. D'une manière générale, les vampires n'ont pas vraiment besoin d'argent ; ils sont rarement émus par les souffrances d'autrui et ne se conforment à aucun credo ni aucune éthique au-delà de la préservation de leur personne.

La soif de pouvoir



En dehors de l'instinct de conservation, l'appétit de pouvoir est la seule motivation commune à tous les vampires. Pour eux, la domination est une drogue dont la plupart ne se rassasient jamais. C'est un principe qui fonctionne à l'échelle personnelle comme à l'échelle universelle : les vampires sont parfaitement capables de mettre leurs différends de côté dans le but d'accroître les pouvoirs de toute la race vampirique ou d'assurer sa domination. Il peut s'agir d'une découverte, de la mise au point d'une invention ou de la mise en œuvre des plans de l'un de leurs plus grands seigneurs, tels que Mannfred ou Neferata. Dans cette dernière éventualité, le succès signifie non seulement que le monde deviendra plus accueillant pour les vampires dans leur ensemble mais aussi que ceux qui auront



contribué à cette réussite grimperont dans l'estime des anciens de leur lignée, faisant ainsi d'une pierre deux coups. Un ordre ou une requête venant de l'un de ces grands personnages serait également une excellente motivation pour pousser des vampires à agir et à s'unir, au moins temporairement.

Les Dragons de Sang qui sont membres d'un ordre obéissent évidemment à leurs supérieurs sans poser la moindre question car il s'agit là d'un devoir ; les dangereux méandres de la hiérarchie des von Carstein et des lahmianes produisent à peu près le même effet sur les membres de leurs lignées respectives qui sont alors aiguillonnés par la peur et l'espoir de recueillir quelques miettes de pouvoir. Les stryges, solitaires, et les nécrarques, qui vivent en reclus, sont beaucoup plus difficiles à utiliser. Pourtant, ils sont tout aussi obsédés par le pouvoir que les autres. Un stryge sortira de son repos pour une quête permettant de prendre une revanche ou de retrouver la gloire du passé. Quant aux nécrarques, ils sont tellement avides de savoir et de puissance magique qu'ils seraient capables de marcher jusqu'aux confins de la terre pour un grimoire perdu ou un artefact de grande valeur.

Faire cohabiter les lignées

Pour introduire un peu de diversité, un MJ pourrait souhaiter mélanger les lignées, mais dans bien des cas c'est la porte ouverte à toutes sortes de trahisons et de querelles intestines. Aucune lignée n'accepte de côtoyer un vampire stryge de bonne grâce, les nécrarques considèrent la plupart de leurs cousins comme des rebelles déloyaux, les Dragons de Sang exècrent les lahmianes et les lahmianes méprisent les von Carstein. Pour fonctionner sans basculer dans un conflit ouvert, un groupe hétérogène doit donc être mené d'une main de fer, par exemple celle d'un grand seigneur vampire capable d'infliger de terribles punitions à la moindre incartade. La plupart des joueurs tolèrent généralement très mal de se faire mener à la baguette par un personnage de ce genre et cela demande une dose d'habileté considérable.

L'alternative consiste à les laisser s'affronter. Une campagne mettant en scène de puissants vampires en guerre les uns contre les autres peut se révéler extrêmement distrayante et il peut également être très amusant d'utiliser une telle situation comme intrigue secondaire d'une tout autre aventure. Tant que le MJ se satisfait de tenir le rôle d'arbitre, les joueurs peuvent se délecter à jouer des vampires dans toute leur splendeur et en assumer les sanglantes conséquences jusqu'au bout.

En vérité, il serait bien pire d'aller dans le sens opposé, avec des joueurs incarnant des vampires ayant bon cœur et animés d'intentions chevaleresques dans l'intention de les rendre plus convenables pour le jeu. Cela irait absolument contre la nature des vampires et de l'univers de *Warhammer* et de telles initiatives ne doivent pas être encouragées, particulièrement si cela introduit une notion de sens moral. S'il est vrai que certains vampires ne sont pas particulièrement avides d'anéantir l'univers ou de conduire des millions de personnes à la mort comme des moutons à l'abattoir, aucun n'éprouve le moindre scrupule au sujet de son mode d'alimentation ou n'accorde la moindre importance à la vie humaine. S'ils veulent faire collaborer ces créatures amorales, les joueurs doivent plutôt rechercher des motivations extérieures, sans tenter de modifier leur nature pour coller à l'histoire.

Comme chaque phase de la création et de la gestion d'une campagne vampirique, la détermination de ces raisons peut s'avérer difficile. Les joueurs et le MJ devront procéder par étapes, en planifiant l'évolution de la situation, mais si le groupe est plein de bonne volonté et d'enthousiasme, ils peuvent en retirer de grandes satisfactions.



LES MÉCHANTS DE L'HISTOIRE

Bien qu'ils puissent constituer d'excellents antihéros ou de prestigieux alliés temporaires, les vampires du Vieux Monde sont au mieux de leur forme dans le rôle d'ennemis de haute volée Ce sont peut-être les plus extraordinaires méchants de tout l'univers. Pourquoi ? À cause du fait que ce sont des individus remarquables, absolument exceptionnels. Leurs pouvoirs sont si grands qu'ils peuvent quasiment affronter seuls presque toutes les forces que pourraient leur opposer les joueurs ; par ailleurs, leur nature singulière signifie que la menace qu'ils représentent peut prendre une tournure très personnelle et même intime. Les skavens, les peaux-vertes ou les bêtes du Chaos sont souvent menés par des individus charismatiques, mais ils se déplacent en hordes. On peut craindre une horde, mais on ne peut pas vraiment la haïr. Pour se développer, la haine doit avoir un fondement personnel. Et s'il est une chose dont les vampires ne manquent pas, c'est bien de personnalité.

Les vampires font des méchants très riches sur le plan affectif, qui peuvent également s'intégrer très naturellement dans un récit ou une campagne. Comme leurs pouvoirs les rendent souvent à peu près inattaquables, ils peuvent se permettre de rendre visite aux PJ, prendre le temps de faire leur connaissance et peut-être même aller jusqu'à échanger quelques méchancetés sans que les héros puissent mettre un terme à la campagne sur un heureux coup de dés. L'anéantissement de leur immense pouvoir et de leur influence est une entreprise aux proportions épiques, qui peut donner lieu à d'innombrables aventures et plonger les PJ au cœur de dangers incroyables. Même à l'instant crucial, les pouvoirs individuels d'un vampire restent si grands qu'il peut remporter la victoire. Un vampire possède toute la complexité d'un génie du crime tout en étant largement aussi dangereux qu'un dragon. En outre, comme les meilleurs de tous les méchants, ils trouvent toujours le moyen de revenir à la charge.

Il y a bien des manières de créer un antagoniste vampire. Voici cinq des meilleurs archétypes pour vous donner quelques idées.

La bête

« Si bon. Si frais. »

—Yudas le Roi des Ombres

La façon la plus simple et la plus viscérale d'utiliser un vampire est probablement de le réduire à une simple menace physique. Le vampire est le prédateur suprême ; il n'a besoin de rien d'autre. C'est le plus puissant de tous les tigres, le monstre terrifiant qui se cache dans les bois, le tueur des profondeurs ou le plus incomparable des chasseurs, c'est une machine à tuer. Le vampire est d'une rapidité inconcevable et d'une force prodigieuse ; à lui tout seul, il est une arme des plus mortelles. Dans l'obscurité, il est quasiment indétectable. Il peut adopter d'autres formes et c'est un maître du déguisement. Il est infaillible, capable de traquer sa proie sur n'importe quelle distance. Il n'abandonne jamais. À la différence de tous les autres prédateurs, il ne se lasse jamais de sa chasse pour se tourner vers des proies plus faciles. Contrairement aux chasseurs humains, il ignore le concept de clémence, de pitié ou de compassion. Il ne ressent ni douleur ni peur et ne s'arrête sous aucun prétexte tant que sa proie n'est pas morte.

Dans ce genre de scénarios, le vampire devient presque un élément de l'environnement, une sorte de menace naturelle. Il perd alors une bonne partie de sa personnalité, cette même personnalité qui en fait un adversaire si intéressant, mais pas en totalité. Ce sont les touches d'humanité qui lui restent qui permettent d'attiser la peur. Bien qu'il s'agisse d'un prédateur presque sans âme, quasiment dépourvu d'esprit, il reste pourtant capable de réfléchir comme un homme, de déjouer les manœuvres de ses adversaires, de retourner leurs faiblesses contre eux et de comprendre des émotions telles que le désir de revanche ou la fierté. Un tigre mangeur d'hommes est effrayant, mais lorsque ce tigre ne s'attaque qu'à des proies du même sang, semble comprendre la technologie humaine et prélève des trophées sur ses victimes, il devient terrifiant.

L'équivalent urbain du tigre est, bien sûr, le tueur en série et les vampires peuvent parfaitement endosser ce rôle. Ils savent se fondre dans la population en se donnant l'apparence d'humains ordinaires, ce qui leur permet de détourner les accusations vers d'autres personnes avec une grande facilité. Dans les grandes villes, comme Nuln ou Altdorf, un vampire peut opérer pendant des années sans jamais être suspecté. Là encore, la terreur naît de la capacité du tueur à frapper sans le moindre avertissement, avec une efficacité apparemment surnaturelle, en annihilant la vie en quelques secondes, puis à disparaître à nouveau. La peur vient du sentiment que rien ne pourra jamais l'arrêter et que la vie et la mort de chacun sont déterminées au hasard des caprices d'un prédateur insatiable qui guette ses proies, caché dans l'ombre. C'est une peur viscérale, presque instinctive, ce qui ne la rend que plus puissante.

Les histoires qui mettent en scène ce genre d'adversaires sont généralement bâties sur une trame assez typique. Les PJ entendent parler d'une série de morts suspectes. Ils traquent leur proie et l'affrontent au cours de quelques escarmouches assez tendues durant lesquelles ils lui échappent de justesse, ce qui leur révèle une partie de ses pouvoirs. Plus ils progressent, plus ils sont frappés d'admiration et de crainte devant ce que la bête est capable de faire. Finalement, ils parviennent à découvrir le moyen de la suivre jusqu'à son repaire et tentent désespérément de la tuer. Que l'histoire se déroule en forêt ou en ville, ce scénario fonctionne quasiment partout et s'il est utilisé si souvent, c'est précisément parce qu'il est efficace. La seule difficulté réside dans le fait de soutenir la tension en faisant en sorte que les actes du monstre dépassent à chaque fois les attentes des joueurs.

Les stryges sont les meilleurs sujets pour incarner les bêtes des étendues sauvages, des prédateurs d'une puissance physique inhumaine qui hantent les solitudes de la nature. Un Dragon de Sang ou un nécrarque particulièrement assoiffé de tuerie peut également faire l'affaire. Quant au tueur en série urbain, une lahmiane ou un von Carstein peut se montrer parfait dans ce rôle.

Le savant fou



« Dites-moi, est-ce que c'est douloureux ? Soyez précis, je vous prie. »

—Madame Kalfon

L'objectif principal du savant fou est de relever les morts et d'utiliser la magie pour détourner les lois naturelles fondamentales. Ce qui différencie le savant fou de la bête, ce sont ses intentions bien précises. L'ambition de mener une expérience à bien ou de comprendre un fonctionnement lui donne une personnalité bien particulière et, à partir de cela, une compréhension du monde qui l'entoure. Cela permet également de faire naître une nouvelle qualité de peur. La bête enlève ses victimes pour les tuer ou les torturer, mais l'érudit désire les modifier et les reconstruire pour en faire des abominations, tandis que ces victimes sont encore vivantes, capables de ressentir la douleur, puis il les laisse survivre pour qu'elles aient conscience de l'horreur de ce qu'elles sont devenues. Ses travaux vont bien au-delà de la simple tuerie. Il s'efforce d'accomplir un grand projet : la menace ne se porte pas uniquement sur une communauté, mais sur le monde entier. L'horreur engendrée par le savant fou vient de la nature pervertie et malsaine de ses expériences, de ses découvertes et de la conception dévoyée du monde qu'il espère édifier sur la base de ses réussites.

L'archétype du savant fou peut également susciter des sentiments de pitié et de respect. De la pitié à la vue d'une aussi brillante intelligence ayant basculé dans la folie, et du respect devant l'érudition et les efforts que réclament ses études. En détruisant ce monstre, ce sont peut-être des siècles de travail que l'on anéantit, ainsi que toute possi-



bilité de comprendre un jour les secrets de l'univers que seul son esprit était capable de découvrir. Le fait de ressentir de la compassion ou du regret à la nécessité de tuer un tel érudit peut se révéler troublant, gênant, voire angoissant ; en outre, en cas d'hésitation, le vampire peut même exploiter un instant propice pour s'échapper.

Les nécrarques sont le type même du savant fou. Ils vivent seuls dans leurs tours, causent de mystérieuses perturbations de l'environnement et manipulent une magie impie. Leurs pouvoirs magiques ne font qu'ajouter à la peur qu'ils provoquent car leur puissance est aussi terrible qu'imprévisible. Face aux prouesses martiales des Dragons de Sang ou au pouvoir temporel des von Carstein, on se trouve au moins face à des forces tangibles et concrètes, mais même le plus confiant des seigneurs sorciers ne peut être totalement sûr que sa maîtrise de l'Aethyr ou son pouvoir surpasseront les capacités d'un individu qui étudie les arcanes depuis d'innombrables siècles. Même lorsqu'il n'est pas un grand magicien, la peur qu'inspire le savant fou reste la même : qu'il s'agisse de magie ou de science, sa folie se manifeste concrètement et il est impossible de prédire quelle forme pervertie elle prendra. La crainte que l'on ressent devant l'incompréhensible et l'horreur suscitée par l'inqualifiable, voilà les thèmes majeurs d'un scénario où apparaît un savant fou.

Le parangon



« Ne te donne pas la peine de tirer ta lame, petit. Tu n'en es pas digne. »

—Sir Tiberius Kaël

Souvent, l'intelligence supérieure du savant fou peut s'avérer une formidable source d'inspiration pour les érudits d'un groupe. Le parangon, lui, repousse les limites de l'émulation jusqu'à l'envie.

Il existe peu d'émotions plus intenses que la jalousie et peu de choses qui piquent plus notre vanité au vif que de se trouver confronté à un adversaire qui nous surpasse à chaque fois et dont les accomplissements semblent toujours se situer au-delà de notre portée, quels que soient nos efforts pour l'égaler ou l'approcher. Il nous paraîtra toujours injuste que quelqu'un ou quelque chose puisse nous être constamment supérieur et il est peu de choses qui puissent inspirer autant de haine que cette sensation.

Le vampire réunit tous les critères pour faire un rival de ce genre. Ses capacités surnaturelles, ses caractéristiques absurdement élevées et sa vie interminable lui confèrent réellement un avantage injuste. Même en pratiquant la même carrière qu'un PJ, les vampires sont quasiment certains d'être meilleurs que lui : ils tirent mieux qu'un tireur d'élite, sont plus rapides que n'importe quel assassin et plus forts qu'un tueur de démons. Un PJ peut approfondir ses carrières autant qu'il le veut et les enchaîner aussi rapidement qu'il le peut, peu importe : pendant ce temps-là, le vampire progresse, lui aussi, et le PJ ne pourra jamais parvenir à l'égaler.

Ce principe peut s'appliquer aux accomplissements d'un personnage autant qu'à ses prouesses. Un vampire pourrait très bien parvenir à maîtriser le sort ou la technique qu'un PJ rêve depuis toujours de posséder. Il pourrait également réussir à entrer dans un ordre de chevalerie, une grande école ou une noble maison où les PJ ne peuvent espérer se faire accepter ; il pourrait séduire les femmes de leurs rêves, posséder le navire, la demeure ou le château dont ils ont envie, avoir un harem rempli de favorites, être capable de voler la gemme la plus grosse, de vaincre le plus grand dragon ou simplement être le sujet d'un plus grand nombre d'histoires et de ballades. Dans une situation plus concrète, au cours d'une aventure, ce vampire pourrait, par exemple, atteindre le grimoire magique quelques minutes avant que les joueurs ne puissent le détruire ou terminer le rituel quelques secondes avant qu'ils n'arrivent pour l'arrêter, ajoutant ainsi l'injure personnelle aux dégâts qu'il causerait certainement dans le monde.

L'autre visage du parangon est évidemment le tentateur. Lorsqu'un personnage mortel finit par réaliser qu'il ne peut vaincre son adver-





saire, celui-ci peut en venir à lui offrir l'avantage qui lui manque depuis toujours. Il suffit alors d'une morsure pour obtenir la force à laquelle il n'aurait jamais pu prétendre, ses entrées dans la haute société qui lui était autrefois interdite, la richesse nécessaire pour acquérir la femme, le navire ou la demeure qu'il désire ou le pouvoir de réaliser ses rêves les plus fous. Du point de vue du vampire, il ne s'agit pas d'un mauvais tour : il est totalement convaincu que son mode de vie est supérieur de très loin à tous les autres et si son adversaire mortel est particulièrement talentueux, le vampire sera fier de le faire entrer dans son monde, mettant ainsi fin une fois pour toutes à une rivalité inutile. Pour un vampire, il ne s'agit pas de tentation et de damnation. C'est un simple entretien d'embauche et celui-ci peut se révéler terriblement convaincant pour un PJ.

Il y a aussi des vampires qui se délectent de l'attrait qu'exerce leur nature sur les mortels, particulièrement ceux qui les supplient de leur accorder l'honneur de se joindre à eux. Les vampires participent à la grande aventure des immortels, à laquelle on n'invite pas n'importe qui. Là encore, la nature exclusive de ce club dans lequel les PJ ne seront jamais invités à entrer, quoi qu'ils fassent, est une excellente façon de susciter la haine.

Étant donné la nature batailleuse de nombreux PJ, les Dragons de Sang font les meilleurs parangons et tentateurs. Cependant, les nécrarques peuvent éveiller une jalousie similaire chez les sorciers, tandis que la richesse, le pouvoir et l'influence des von Carstein et des lahmianes en font également des rivaux très intéressants et toujours prêts à soumettre les ambitieux à la frustration ou à la tentation.

Le grand manipulateur

« Elle a tué leurs enfants, elle a tué leurs femmes, elle a tué leurs parents et les amis de leurs parents et aussi l'homme qui venait collecter les impôts et les gens qui vivaient de l'autre côté de la rue. Et puis, juste comme ça… elle a disparu. Elle ne s'est jamais fait prendre. Et personne ne veut jamais me croire. »

—Prisonnier n° 234, prison du Vieux Temple, Middenheim

La présence d'un parangon est ressentie comme une injustice parce qu'il est invincible. Mais celle d'un grand manipulateur est tout aussi injuste parce qu'on ne peut le débusquer. Il ne se contente pas de jouer avec des rois et des empires. Il en fait autant avec les héros. Il y a peu de choses aussi frustrantes que de découvrir que vous avez été manipulé depuis le début et, pire encore, que la manipulation vous a conduit à faire exactement ce que désirait votre ennemi ou à trahir vos principes.

C'est là que se situe le pouvoir du manipulateur ; il est réellement à craindre car son pouvoir est quasiment absolu, imparable. Il agit dans l'ombre et pendant la plus grande partie de la campagne, les héros peuvent même tout ignorer de son existence, ce qui leur interdit toute possibilité de le découvrir et à plus forte raison de le combattre. Pour finir, lorsqu'ils pensent être arrivés à l'atteindre, il est possible qu'ils découvrent qu'ils viennent en réalité de faire le contraire de ce qu'ils espéraient. En dépit de tous leurs efforts, ils peuvent se faire manipuler jusqu'à en devenir totalement inefficaces, dans le meilleur des cas, se débattant contre des illusions sans rien changer à leur situation. Les puissances qui les influencent du haut de leurs tours d'ivoire continuent comme si de rien n'était, faisant évoluer les pièces sur leur échiquier, intouchables, impénétrables, tissant des toiles si entremêlées autour des héros que tout ce que font les joueurs pour lutter contre celui qui les manipule n'aboutit qu'à les enchevêtrer un peu plus.

L'impuissance est l'une des peurs engendrées par le grand manipulateur. Face aux vampires, si immensément puissants et dont l'existence est si longue, un PJ peut facilement se sentir faible, minuscule, pratiquement sans défense. Personne n'apprécie une telle situation, les PJ moins que quiconque ; ils se donneront probablement beaucoup de mal pour essayer d'atteindre le responsable de leur frustration.

Une autre peur vient de la paranoïa créée par le grand manipulateur. Ses agents sont partout, il sait tout de vous, même vos plus noirs secrets. Qui plus est, les ramifications de son pouvoir lui permettent de vous atteindre dans vos points faibles, quel que soit le soin que vous mettez à les dissimuler, même si vous courez très vite. S'il le souhaite, il peut d'un claquement de doigts faire exécuter les êtres qui vous sont chers par ses sbires, de l'autre côté de l'Empire. Si vous fuyez, ses agents vous attendent dans chaque ville. Peut-être contrôle-t-il déjà l'une des personnes qui ont votre confiance ; après tout, il a bien fallu que quelqu'un lui fournisse toutes les informations qu'il détient sur vous. Ce qui signifie que vous ne pouvez faire confiance à personne.

En vérité, la paranoïa est une forme d'impuissance. Elle retire au PJ toute possibilité de s'appuyer sur ses alliés ou sur qui que ce soit d'autre. Les vampires sont formidablement bien placés pour exercer leur influence sur la société et transformer une telle paranoïa en réalité. Ils côtoient les plus hautes sphères de la noblesse, disposent d'une puissante sorcellerie et de moyens de domination mentale et n'ont aucun effort à faire pour attirer des adorateurs prêts à satisfaire toutes leurs exigences pour le simple frisson que leur procure la présence de leur maître. Même s'ils ne sont pas idolâtrés de tous leurs serviteurs, le sentiment de faiblesse que provoque leur présence leur attire d'innombrables partisans, car lorsque votre ennemi est tout-puissant, la seule réponse sensée possible est de se joindre à lui.

La sororité lahmiane est évidemment la grande maîtresse de la manipulation. Cela fait des siècles qu'elle utilise ses talents pour modifier le cours de l'histoire à son avantage. Tant d'événements ont été modelés par les mains des lahmianes que les PJ peuvent en arriver à se convaincre qu'à long terme leurs volontés se réaliseront inévitablement. Les Dragons de Sang et les von Carstein sont eux aussi passés maîtres dans l'art de s'introduire au sein des institutions humaines pour en prendre le contrôle de l'intérieur et leurs serviteurs mortels sont tout aussi nombreux et tout aussi prêts à les accueillir à bras ouverts.

Le seigneur de l'effroi

« Cette terre est ma patrie, l'héritage de ma naissance. Le vent et la pluie sont mes alliés. Les arbres et les pierres sont mes fantassins. La terre elle-même se soulèverait contre vous si vous tentiez de me l'arracher. Et mon peuple se régalerait de vos ossements. »

—Mannfred von Carstein

Le grand manipulateur agit en secret parce qu'il ne peut pas faire autrement. Si sa vraie nature paraissait au grand jour, cela permettrait à un trop grand nombre d'ennemis d'agir contre lui. Le seigneur de l'effroi est une tout autre espèce de personnage. Le monde entier connaît déjà sa nature maléfique et l'étendue de son pouvoir ; parfois personne ne peut rien y faire, d'autres fois il a l'approbation générale. L'objectif de la plupart des méchants est généralement de conquérir pour régner, mais le seigneur de l'effroi a déjà atteint ce but. Il n'est peut-être pas encore maître du monde, mais il en gouverne une portion non négligeable et, dans son royaume, son pouvoir est absolu et sa parole a force de loi. Avec de telles ressources à sa disposition, il peut faire durer la situation et attirer d'autres nations dans son empire.







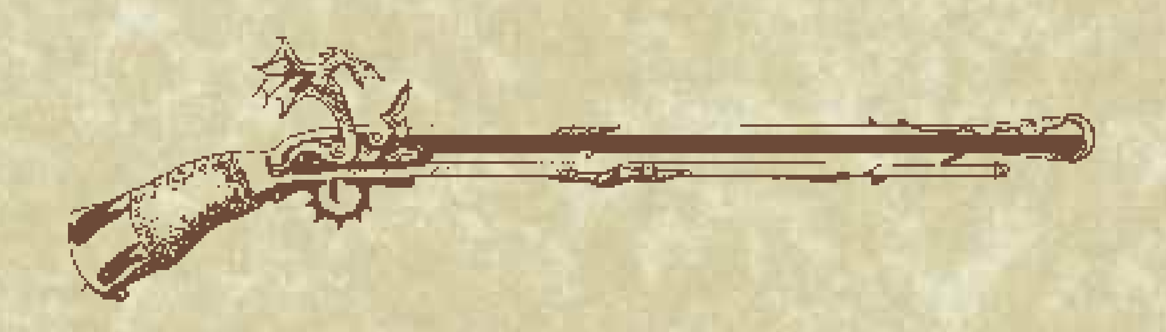
Le seigneur de l'effroi ressemble à une forteresse terrifiante et imprenable. Si le grand manipulateur possède des sbires cachés dans tous les recoins du monde, les troupes du seigneur de l'effroi sont bien visibles. En théorie, chaque citoyen de son royaume doit être considéré comme une menace et chacun de ses soldats comme un ennemi. Le simple fait de passer la frontière de ses domaines revient à entrer sous son autorité et courir le risque de se faire prendre. On ne peut le vaincre que par la conquête de son royaume, ce qui implique beaucoup plus que ce que la plupart des aventuriers sont capables d'entreprendre. Cela suppose une guerre venue de l'extérieur ou une rébellion suscitée de l'intérieur. Cela signifie qu'il faut être capable de manipuler le destin de nations et de bouleverser l'histoire du monde.

Bien des gens reculeraient devant l'ampleur d'une telle besogne et la quantité de sang à verser pour la mener à bien. Il est bien préférable de laisser un tel ennemi en place, là où il semble présenter le minimum de danger pour le reste du monde, plutôt que de tout risquer dans l'espoir de l'anéantir. Au bout d'un certain temps, les gens apprennent à vivre avec l'inévitable et l'immuable jusqu'à ce que cela devienne une loi naturelle. Les von Carstein gouvernent la Sylvanie. Qu'est-ce que vous voulez y faire ? Et une fois que ce sera fait, est-ce vous allez aussi écraser le Chaos, vider les océans et aller vivre sur Mannslieb ?

Un tel protagoniste est plus inquiétant que réellement terrifiant, mais il peut quand même inspirer la haine. En tant que souverain et ennemi, c'est un personnage emblématique qui peut fournir une inspiration et un objectif bien défini aux héros. La guerre destinée à anéantir son royaume est alors une guerre menée pour abattre un tyran maléfique et mettre fin à son règne de terreur. Contrairement à ce qui se passe avec le grand manipulateur, l'ennemi est clairement identifié. Tous ses soldats et ses serviteurs sont des cibles désignées et chaque fois qu'ils en abattent un, les héros se rapprochent de la chute de leur ennemi. Il y a une certaine simplicité dans le concept de la guerre totale. Toutefois, simple ne veut pas dire rapide ou sans effusion de sang ; les guerres ne sont généralement rien de tout cela, mais elles peuvent constituer une excellente base pour une campagne épique.

Ici aussi, la peur ressentie par les héros devant le seigneur de l'effroi résulte de sa supériorité et de son omnipotence, qui engendrent chez eux le sentiment de leur propre faiblesse et de leur incapacité. Vaincre un ennemi de cette magnitude revient à vouloir renverser un empereur ou à vaincre une nation tout entière. Il ne fait aucun doute que les héros sont originaires d'une nation ou servent un souverain et ainsi, dans leurs esprits, l'idée de combattre un tel ennemi recèle une terrible implication : celle qu'il existe probablement quelque part des agents d'une autre puissance qui méditent d'en faire autant chez eux, qui sont, en ce moment même, en train de comploter dans l'intention de tuer leur empereur ou de conquérir leur patrie.

Les von Carstein sont la personnification du seigneur de l'effroi. À une échelle plus modeste, un certain nombre de stryges, de Dragons de Sang et de lahmianes peuvent également avoir établi leurs petits royaumes dans des régions reculées de l'Empire. Vous pouvez également créer un rebondissement inattendu si les PJ vivent en Sylvanie ou découvrent que leur propre seigneur, auquel ils ont juré une allégeance pleine et entière, est en réalité un vampire. Dans ce cas, ils font partie des armées du mal que les étrangers veulent exterminer. Vont-ils prendre la tête d'une révolution contre leur seigneur, se conduire en renégats et trahir leur propre peuple ?







MENER UNE CAMPAGNE VAMPIRIQUE

Le fait de déterminer la nature de votre grand ennemi n'est que la première étape de la création d'une campagne. La question suivante est de savoir comment l'intégrer dans une suite d'aventures cohérentes qui pourront s'acheminer de manière satisfaisante vers une conclusion palpitante.

Dans toute campagne à long terme axée sur un antagoniste bien caractérisé, la clef du succès est de conserver une certaine « distance » narrative. C'est-à-dire qu'il doit y avoir une bonne raison pour laquelle les PJ ne peuvent simplement identifier leur adversaire dès le début, le retrouver et le vaincre Avec des vampires, cette distance est facile à mettre en place. Ceux qui n'ont pas coutume de se cacher ont tendance à opérer depuis une position bien défendue. Qui plus est, leurs capacités extraordinaires leur donnent tous les moyens de se protéger : un PJ de bas niveau tentant de s'attaquer à un vampire est quasiment certain de mourir rapidement. Évidemment, les joueurs auront peut-être besoin de faire quelques tentatives avant de le comprendre et le MJ doit s'y préparer.

L'ennui avec cette distance, c'est qu'elle empêche souvent les PJ d'apprendre à connaître leur ennemi. Voilà qui va à l'encontre de tout l'intérêt que peut représenter une aventure où interviennent des vampires, ainsi que nous l'avons dit précédemment : le fait que les vampires soient des individus que les PJ peuvent rencontrer et apprendre à connaître et ainsi apprendre à détester de manière très personnelle. Il existe deux solutions à ce petit problème. La première est de permettre aux PJ de découvrir le vampire à travers ses œuvres : la bête ou le savant fou peuvent avoir abandonné derrière eux une pauvre victime bafouillante qui ne sait plus que répéter le nom de son tortionnaire. Les séides du grand manipulateur ou du seigneur de l'effroi peuvent assurer aux héros que personne ne peut échapper à l'emprise de leur maître. Les autochtones peuvent leur en dire beaucoup sur les prouesses du parangon.

La seconde manière de réduire la distance est de mettre les héros en présence de leur ennemi. Ici, la difficulté est d'empêcher vos joueurs de l'attaquer, d'une part parce qu'il existe tout de même une faible probabilité pour qu'ils le tuent et d'autre part parce qu'ils ont de fortes chances de se faire massacrer. Le vampire pourrait par exemple être déguisé, les aider de manière ponctuelle ou ne faire que passer ; dans tous les cas, il voudra probablement s'en aller rapidement après avoir fait les présentations (brume éthérée est un pouvoir idéal pour cela). Le vampire peut également communiquer par des messages : une lettre, une simple note ou même une initiale qui apprend aux PJ que leur ennemi était là et qu'il ne craint pas de leur laisser savoir.

Une fois que les héros ont fait la connaissance de leur ennemi, vous n'avez pas besoin d'en parler en permanence. Ils le découvriront mieux par ses réalisations, son mode opératoire et tout cela finira aussi par constituer des messages à leur intention. La campagne pourra alors se développer avec une mise en contact de plus en plus étroite avec la véritable nature et les intentions de leur adversaire. Pour les histoires basées sur la bête ou le savant fou, ceci impliquera généralement de plus en plus de meurtres sanglants ou d'expériences abominables. Dans le cas du grand manipulateur, cela signifie que les PJ découvriront l'étendue et les ramifications de ses machinations, et dans le cas du seigneur de l'effroi et du parangon, de plus en plus de détails sur ses terrifiantes capacités. La tension monte graduellement, tant physiquement qu'émotionnellement, à mesure que les héros se rapprochent de leur ennemi. Plus ils en apprennent à son sujet, plus celui-ci recueille de renseignements sur eux et sur leurs faiblesses, ce qui lui permet d'avoir de meilleures armes pour les vaincre. Enfin, les héros finissent par le rencontrer lors d'une confrontation finale qui ne peut avoir d'autre issue que par la mort des PJ ou du vampire.

Une remarque au sujet du combat contre un vampire : il est souvent facile de le vaincre, ou de penser l'avoir vaincu, à cause de ses points faibles spécifiques. Cependant, il y a une chose à ne pas oublier : les vampires sont des êtres intelligents et des combattants expérimentés, parfaitement conscients de leurs vulnérabilités particulières. Ils ne chassent que la nuit et toute personne désirant les attaquer de jour doit impérativement pénétrer dans leur domaine. Ils prennent toutes les précautions nécessaires pour s'établir à distance de l'eau courante et ne s'installent pas dans des villes sillonnées de ponts. Ils prennent toujours garde à éviter les saints hommes ou ceux qui manient des lames argentées. Enfin, ils ne sont jamais trop orgueilleux pour s'enfuir. Leur immortalité leur donne tout le temps nécessaire pour attendre que les conditions soient plus favorables à leur revanche.

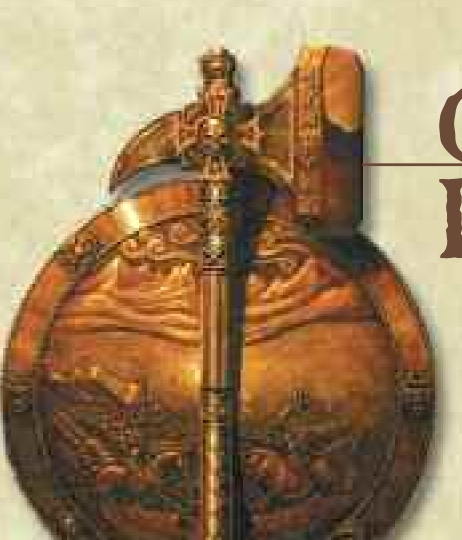
Les vampires, cependant, ne sont pas des créatures qui se contentent de survivre. Ce sont, par nature et par leur mode de vie, des êtres maléfiques qui chassent les humains ; en vérité, le but ultime d'une campagne pourrait simplement être de retrouver et de détruire un puissant vampire qui n'a rien fait de plus que se nourrir régulièrement. Une petite aventure pourrait se résumer à trouver le moyen de survivre une nuit dans l'antre d'un vampire. Il est toujours possible de la faire évoluer si le vampire a d'autres ambitions que la recherche de son prochain repas. Ses maléfiques aspirations peuvent entraîner les PJ à échafauder toutes sortes de projets, au-delà de la simple élimination de leur ennemi, et fournir une trame pour quantités d'aventures.

Que veulent les vampires ? Le plus souvent, la puissance dans l'intention de gouverner le monde ou acquérir la maîtrise de leur domaine d'élection. Comme tous les mégalomanes, ils apprécient tout ce qui peut leur permettre de gagner du temps. C'est le désir de trouver des raccourcis (en trouvant le moyen de développer leur pouvoir de manière aussi spectaculaire que rapide) qui incite les vampires à prendre des risques et qui les rend vulnérables aux attaques des héros. Ils peuvent se lancer à la recherche d'un puissant artefact, être désireux de mener à bien un rituel magique de grande importance (voyez les exemples du chapitre précédent) ou tenter d'assassiner un Comte Électeur de manière particulièrement audacieuse. Ils peuvent également essayer de dresser l'une contre l'autre deux nations voisines ou de lever une armée sans se faire remarquer. Les possibilités sont sans fin et il existe d'innombrables livres et films où puiser l'inspiration, sans parler de toutes les idées d'aventures que vous trouverez dans le **Chapitre V : Les Lignées**. Les plans les plus maléfiques peuvent être envisagés par des vampires et ne peuvent qu'être améliorés par la présence de ces malfaisants princes des ténèbres.







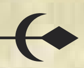


CRÉATURES DE LA NUIT

« Mes enfants ont si souvent faim… et ils aiment tant jouer. »

—Madame Kalfon

Chapitre IX



Le *Bestiaire du Vieux Monde* répertorie toutes les formes classiques de morts-vivants et de vampires (sans oublier leurs serviteurs). Ils sont conçus pour être utilisés tels quels. Mais les cimetières, marais et châteaux du Vieux Monde abritent bien d'autres créatures des ténèbres qui se montrent utiles aux yeux des vampires, sans parler des innombrables horreurs qui parcourent le pays. Les morts-vivants abordés dans ce guide sont décrits au sein même du présent chapitre.

Nouveaux traits



Les créatures décrites ci-après disposent de nouveaux traits, originellement publiés dans le *Bestiaire du Vieux Monde* pour la plupart.

Dénué de conscience

La créature n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elle ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.

Écailles

La créature est dotée d'écailles résistantes qui la protègent comme une armure. Ce trait lui confère un nombre de points d'Armure égal au nombre figurant entre parenthèses, applicables sur toutes les zones. Ainsi, une créature qui présente Écailles (2) dispose de 2 points d'Armure sur toutes les zones.

Éthéré

Une créature éthérée n'a ni consistance ni poids. Elle peut traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne lui confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Une créature éthérée qui n'est que partiellement cachée à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un bonus de +30% aux tests de Dissimulation. Si tel est son désir, elle peut rester totalement silencieuse, sans se soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Les créatures éthérées sont également immunisées contre les armes normales, qui passent au travers de leur corps comme au travers de l'air. Les démons, les sorts, les autres créatures éthérées et tous les adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins les blesser normalement. Les créatures éthérées ne peuvent affecter le monde des mortels, si bien qu'elles sont incapables de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes, à moins de posséder certains pouvoirs ou talents spéciaux.

Partiel

La créature est incomplète ou n'a pas d'anatomie discernable. Utilisez les règles de Mort subite des coups critiques en ce qui la concerne.

Puissance imparable

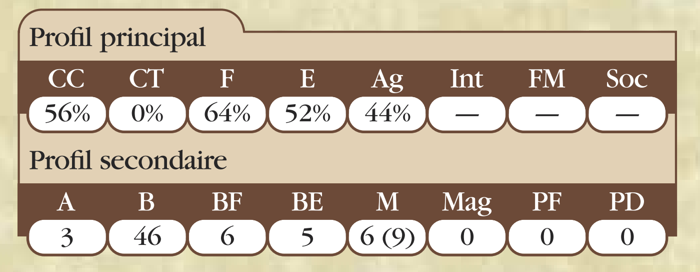
Les créatures qui présentent ce trait sont tellement imposantes et puissantes qu'il est très difficile de parer leurs attaques. Leurs adversaires subissent un malus de 30% aux tentatives de parade.

Cauchemar ailé



Ces monstruosités sont créées à partir de chair et d'os de griffon, d'hippogriffe et parfois de vouivre, un véritable tour de force en matière de nécromancie. Elles mêlent la férocité des créatures d'origine et bénéficient d'une force surnaturelle. Bien souvent, elles disposent de défenses, cornes, griffes et piquants qui les rendent encore plus dangereuses. Les vampires adorent conduire ces abominations à la guerre, non seulement parce qu'elles singent les griffons impériaux, mais également parce que leur simple apparence suffit parfois à faire fuir des unités entières.

~ CAUCHEMAR AILÉ ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	0%	64%	52%	44%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	46	6	5	6 (9)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : aucun
Traits : Armes naturelles (bec, cornes, défenses, griffes), défenses perforantes, dénué de conscience, Écailles (2), Mort-vivant, Terrifiant, Vision nocturne, Vol









Armure : aucune (tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2)
Armes : bec, cornes, défenses, griffes
Perspective d'Éradication : Très difficile

Défenses perforantes

Quand un cauchemar ailé entreprend une action de charge, son attaque bénéficie de l'attribut percutante.

Dragon zombie

Au cœur des Terres du Sud se trouve la plaine des Os. Jadis, de grands dragons y venaient quand ils sentaient la vie les quitter, chacune de leurs carcasses s'ajoutant à une véritable montagne d'ossements. C'est donc là qu'ils reposaient jusqu'à ce que Nagash lance son grand rituel d'éveil. Des lueurs spectrales apparurent dans les crânes vides et ces colosses se relevèrent, arpentant la plaine des Os, cherchant à décharger toute leur fureur sur les vivants. Après l'ère de Nagash, les dragons zombies retrouvèrent le silence, mais parfois, un seigneur vampire résolu parvient à animer et à contrôler l'une de ces créatures pour la monter au combat. C'est alors que le monde tremble, que de grandes armées s'effondrent et que les Dieux en personne ressentent la peur.

~ DRAGON ZOMBIE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	0%	67%	62%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	54	6	6	6 (8)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Acuité visuelle, Coups précis, Coups puissants
Traits : Armes naturelles (ailes, cornes, crocs, griffes, queue), attaques déchirantes, dénué de conscience, Écailles (5), Mort-vivant, nuage de mouches, Puissance imparable, souffle pestilentiel, Terrifiant, Vision nocturne, Vol
Armure : aucune (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : ailes, cornes, crocs, griffes, queue
Perspective d'Éradication : Impossible

Attaques déchirantes

Les armes naturelles du dragon zombie sont si tranchantes qu'elles ont les attributs percutante et perforante.

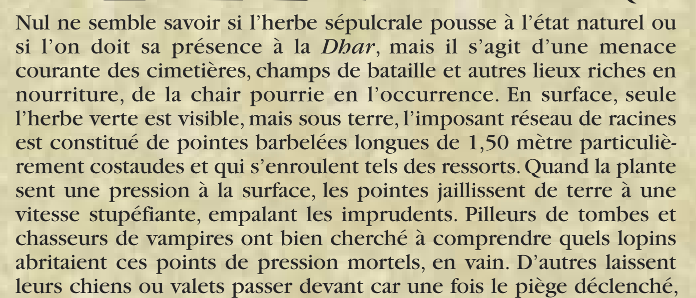
Nuage de mouches

Les dragons zombies sont entourés de nuages de mouches noires qui bourdonnent sans cesse. Quand ils combattent, les insectes rentrent dans les yeux, la bouche et le nez de leurs adversaires. Tout personnage affrontant le monstre au corps à corps subit donc un malus de –10% en Capacité de Combat.

Souffle pestilentiel

Au prix d'une action complète, le dragon zombie peut souffler un nuage de vapeur noire. Toute chair touchée se ratatine et meurt. Utilisez le gabarit de flammes. Les créatures affectées subissent un coup d'une valeur de dégâts de 8. Si un bras ou une jambe subit un coup critique, le membre est perdu, à moins de dépenser 1 point de Destin. Si le coup critique touche le corps ou la tête, la victime doit sacrifier 1 point de Destin sous peine de mourir en quelques secondes.





Herbe sépulcrale

Nul ne semble savoir si l'herbe sépulcrale pousse à l'état naturel ou si l'on doit sa présence à la *Dhar*, mais il s'agit d'une menace courante des cimetières, champs de bataille et autres lieux riches en nourriture, de la chair pourrie en l'occurrence. En surface, seule l'herbe verte est visible, mais sous terre, l'imposant réseau de racines est constitué de pointes barbelées longues de 1,50 mètre particulièrement costaudes et qui s'enroulent tels des ressorts. Quand la plante sent une pression à la surface, les pointes jaillissent de terre à une vitesse stupéfiante, empalant les imprudents. Pilleurs de tombes et chasseurs de vampires ont bien cherché à comprendre quels lopins abritaient ces points de pression mortels, en vain. D'autres laissent leurs chiens ou valets passer devant car une fois le piège déclenché, la plante est inoffensive.

~ HERBE SÉPULCRALE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	42%	34%	1%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	24	4	3	0	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : aucun
Traits : Armes naturelles, attaque éclair, dénué de conscience, immobile, racines
Armure : aucune
Armes : pointes enroulées
Perspective d'Éradication : Moyenne



Attaque éclair

Quiconque marche sur la partie exposée d'une herbe sépulcrale doit réussir un **test de Perception Difficile (–20%)**. En cas d'échec, le monstre bénéficie de l'effet de surprise. Dans le cas contraire, le personnage sent que quelque chose ne tourne pas rond et peut reculer (ou se pencher pour y regarder de plus près). L'herbe sépulcrale porte ses quatre attaques au titre de première action (chaque attaque correspondant à une pointe). Ensuite, elle doit régénérer ses pointes et ne plus attaquer pendant 24 heures.

Immobile

Les attaques visant les herbes sépulcrales touchent automatiquement et infligent 1d10 points de Blessures supplémentaires, comme lorsque l'on s'en prend à un objet immobile.

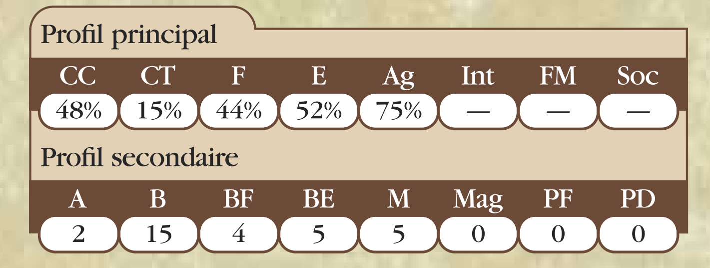
Racines

Les attaques portées contre le monstre à la surface ne peuvent jamais réduire ses points de Blessures à moins de 16. Du reste, l'herbe se régénère à la vitesse de 1 point de Blessures par jour. Pour la tuer, les assaillants doivent creuser et s'en prendre aux racines. Creuser assez profondément pour tuer une parcelle d'herbe sépulcrale demande 1 heure, +1d10 x 10 minutes, du moins si l'on dispose d'une bonne pelle. Dans le cas contraire, doublez ce temps.

Homme d'osier

Les hommes d'osier sont des mannequins en bois de forme humaine. Les nécromanciens et sorciers de village (ainsi que les envoûteurs et thaumaturges) les créent à partir de bouts de bois, de chutes de métal et de grosse toile avant de les animer à l'aide d'un rituel secret, semblable à celui qui donne vie aux bêtes des marais. Habituellement, les hommes d'osier ont une tête monstrueuse et sont équipés de longues lames courbes fixées aux mains. Autour du cou figure le talisman qui les a animés. Ce talisman prend souvent la forme d'une créature estropiée ou tout simplement d'un membre ; une main avec un doigt manquant ou un chat à trois pattes, par exemple. La partie manquante est quant à elle incluse à une marionnette utilisée pour contrôler le monstre. S'en prendre au talisman ou au pantin est le meilleur moyen d'endommager cette horreur, car bien qu'elle semble fragile, la magie qui l'anime la rend très résistante.

~ HOMME D'OSIER ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	15%	44%	52%	75%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	5	5	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : aucun
Traits : amalgame ensorcelé, Armes naturelles (griffes de fortune), dénué de conscience, Effrayant
Armure : aucune
Armes : griffes de fortune
Perspective d'Éradication : Difficile

Amalgame ensorcelé

Les hommes d'osier sont créés par le biais de rituels magiques inconnus des Collèges de Magie. Ils ne sont pas réellement vivants et ont besoin d'être contrôlés magiquement. Un lanceur de sorts doté d'une valeur de Magie de 2 ou plus doit être présent dans un rayon de 1,5 km et manipuler la marionnette, sans quoi l'homme d'osier



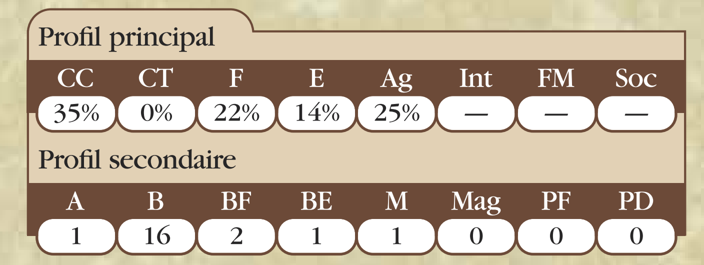



s'effondre en morceaux. L'individu n'est pas obligé d'avoir une ligne de mire avec le monstre, mais ce dernier subit alors un malus de –10% à tous les tests. Un coup critique porté à la tête brise le talisman et provoque la destruction de l'horreur. Les autres coups critiques n'ont aucun effet, sauf s'ils causent sa mort. Les hommes d'osier sont immunisés contre la Peur, la Terreur, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets impliquant la manipulation des émotions ou de l'esprit.

Jaunet

Les jaunets sont des amibes géantes (de près de 1,20 m de diamètre) qui vivent dans l'eau, s'insinuant dans les cryptes inondées et les châteaux cernés par les marécages. Une fois installés, ils recouvrent une surface à l'aide de leur fine membrane huileuse, lui donnant un aspect brillant, d'où leur nom. Tableaux, meubles et bijoux ont ainsi l'air d'être dans un bon état de conservation et d'avoir gardé toute leur valeur, ce qui attire les curieux. Le monstre peut alors cracher son acide caustique. Habituellement, les humains sont assez robustes pour survivre à une telle attaque, mais de nombreux pilleurs de tombes au visage abîmé vous diront que tout ce qui brille n'est pas or.

~ JAUNET ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	22%	14%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	2	1	1	0	0	0

Compétences : Dissimulation +20%
Talents : aucun
Traits : attaque acide, dénué de conscience, engloutissement, vase
Armure : aucune
Armes : appendices informes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Attaque acide

Au prix d'une action complète, le jaunet peut cracher un acide corrosif visqueux. L'acide touche automatiquement un combattant situé dans un rayon de 1 mètre (même case que le monstre), portant un coup d'une valeur de dégâts de 5 à une zone déterminée au hasard. Si l'attaque touche la tête de la cible, cette dernière doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine d'être aveuglée pendant 1d10 rounds. Les personnages aveuglés ne peuvent entreprendre qu'une demi-action par round, subissent un malus de –20% aux tests liés au combat (et à beaucoup d'autres) et ratent automatiquement les testes basés sur la vue.

Engloutissement

Si le jaunet attaque avec un appendice et inflige au moins 2 points de Blessures à la cible, la zone touchée est engloutie. Les personnages partiellement engloutis subissent automatiquement un coup d'une valeur de dégâts de 4 par round au niveau de la zone affectée. Si un membre est touché, le personnage ne peut plus s'en servir tant qu'il ne s'est pas dégagé. Si la zone est la tête, reportez-vous aux règles habituelles d'asphyxie (cf. page 136 de *WJDR*). Le jaunet ne relâche sa cible que s'il se retrouve à moins de 4 points de Blessures. Les attaques visant la zone touchée infligent des dégâts au monstre et à la victime.

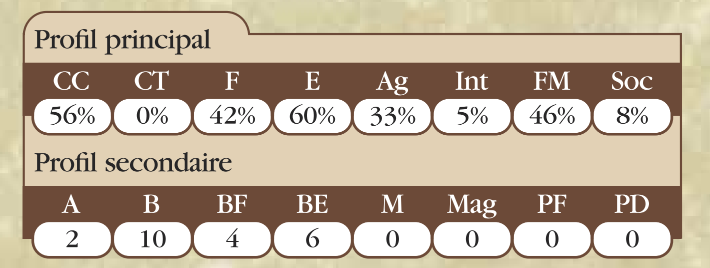
Vase

Les jaunets sont des blobs informes qui résistent aux attaques normales. Les attaques qui leur sont portées à l'aide d'armes normales leur infligent un maximum de 1 point de Blessures. Le feu, les armes magiques et les sorts leur infligent des dommages normaux. Tous les coups sont censés toucher le corps et les règles de Mort subite s'appliquent. Au combat, le jaunet ne peut entreprendre que l'attaque standard et l'action de mouvement ou user de son attaque acide. Le monstre est immunisé contre la Peur, la Terreur, le poison, les maladies et les sorts, compétences et effets impliquant la manipulation des émotions ou de l'esprit.

Lames maudites

Quand de grands guerriers meurent sans avoir tenu une promesse ou frappés par une malédiction, ils reviennent parfois à la vie sous forme de revenants. Mais quelquefois, l'esprit du guerrier trouve refuge dans l'épée qu'il utilisait au combat. Ces lames noires renferment les pensées sanguinaires de leur porteur et sont animées par une folie qui leur donne des envies de carnages. En règle générale, l'arme attend qu'on la ramasse puis tente de dominer l'esprit de son porteur pour le pousser à tuer. Si personne ne la ramasse, elle est capable de s'animer et d'attaquer de son propre chef. Pour l'arrêter, il n'y a qu'une seule solution : la briser.

~ LAME MAUDITE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	0%	42%	60%	33%	5%	46%	8%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	4	6	0	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Coups précis, Désarmement, Parade éclair
Traits : domination, lame spectrale, partiel
Armure : aucune
Armes : elle-même
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Domination

Quiconque touche la poignée d'une lame maudite doit aussitôt réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20%)** sous peine de s'en emparer et d'entamer un véritable carnage. La victime doit








tenter de tuer tous les êtres vivants qu'elle voit et en chercher toujours plus. La seule façon d'arrêter ce déchaînement de violence est de priver la cible de l'arme. Si elle est assommée, inconsciente ou morte, cette action ne nécessite bien évidemment aucun jet, mais si elle est toujours active, il faut réussir une manœuvre de Désarmement. Un personnage qui effectue cette tentative à mains nues doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de toucher la poignée et de risquer de devenir la nouvelle victime.

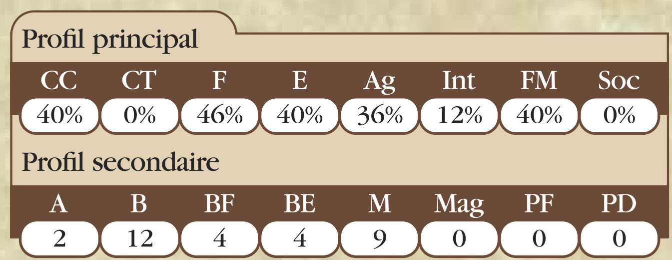
Lame spectrale

Cette arme compte comme une arme magique et inflige BF+2 dommages.

Loup de sang

Les loups funestes sont courants au sein des armées et châteaux des vampires, mais la finesse leur fait cruellement défaut. Parfois, un seigneur vampire choisit un loup très intelligent et très fort à la fois, qui devient le chef de ses meutes de morts-vivants, utilisant des rituels spéciaux pour préserver ses facultés mentales. Ces créatures sont les loups de sang, dont beaucoup de vampires font leurs compagnons, à la chasse et chez eux. À l'instar des loups funestes, les loups de sang ont une fourrure noire tachée de sang, le tout surmonté par un crâne aux yeux rouges et luisants. Les loups de sang sont bien souvent à la tête de grandes meutes de loups funestes, faisant de ces monstres une force mortelle particulièrement efficace.

~ LOUP DE SANG ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	46%	40%	36%	12%	40%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	4	9	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Natation, Perception +20%, Pistage
Talents : aucun
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), chef de meute, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés
Armure : aucune
Armes : crocs, griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne

Chef de meute

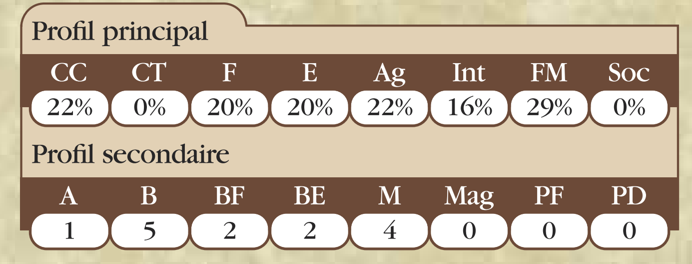
Les loups de sang sont capables de prendre la tête de meutes entières de loups funestes pour terrasser les proies dangereuses, en fondant notamment sur les plus vulnérables. Quand un loup de sang se joint à une meute de loups funestes, considérez que tous disposent de Dissimulation (bénéficiant ainsi de l'effet de surprise) et perdent le trait lent (ce qui leur permet d'entreprendre des actions de course).

Main animée



La main tranchée du cadavre d'un assassin, souvent qualifiée de « main de gloire », est connue des nécromanciens et magisters pour ses propriétés magiques. C'est un ingrédient courant de différents sorts, mais elle a d'autres usages amusants. Les vampires ont trouvé le moyen de réanimer ces mains pour en faire des assistants, des serviteurs, voire des familiers. Elles infligent des dommages dérisoires au combat, mais peuvent faire diversion à un moment crucial.

~ MAIN ANIMÉE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	0%	20%	20%	22%	16%	29%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	5	2	2	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive +10%
Talents : Combat de rue
Traits : dénué de conscience, Mort-vivant, partiel
Armure : aucune
Armes : poing
Perspective d'Éradication : Très facile

Spectreux



Quand un puissant nécromancien perd la vie, son esprit prend parfois la forme d'un spectre. Les nécromanciens de faible envergure ont quant à eux besoin d'un petit coup de pouce pour ne pas disparaître totalement. Certains maîtres entraînent leurs apprentis dans la non-vie en en faisant des ombres démentes qualifiées de spectreux. Le spectreux a plus ou moins l'apparence d'un spectre, à savoir une

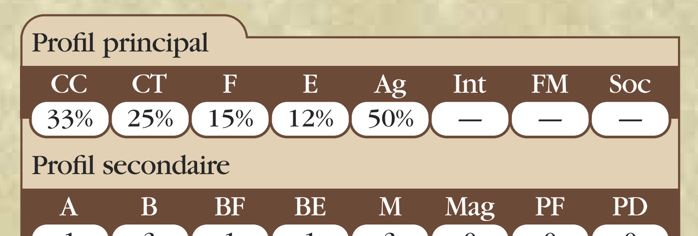






silhouette éthérée et encapuchonnée. Cependant, seuls certains éléments de celle-ci sont visibles : un capuchon chatoyant, des bouts d'étoffe et mains décharnées. Les spectreux ne conservent qu'une petite partie de leur personnalité d'origine, ce qui vaut également pour leur forme physique. Les éléments restants sont investis de la rage propre aux spectres, mais le monstre est bien moins cohérent. Haïssant tout ce qui vit, les spectreux attaquent à vue, saisissant leurs victimes à l'aide de leurs mains glacées pour les étrangler.

~ SPECTREUX ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	25%	15%	12%	50%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	3	1	1	3	0	0	0

Compétences : Dissimulation +20%
Talents : aucun
Traits : Armes naturelles, attaque glaciale, Éthéré, Mort-vivant, partiellement tangible, Vision nocturne
Armure : aucune
Armes : mains avides
Perspective d'Éradication : Très facile

Attaque glaciale

Un spectreux peut blesser un adversaire mortel d'un simple contact. Ces attaques glaciales aspirent la vie de leur victime et aucune armure ne permet de s'en protéger. Il est possible de les esquiver, mais pas de les parer.

Partiellement tangible

Bien qu'il soit capable de se déplacer au travers d'objets solides, le spectreux est vulnérable aux armes ordinaires.



~ Index ~

A

Abhorash 46
Absence de reflet 106
Absorption psychique (Don du sang) 98
Agent du Suaire (carrière) 90
Ail 106
Ailes (Don du sang) 98
Albion 10
Alimentation 105
Âme profane (Don du sang) 98
Andanti 12
Animation des morts (sort) 110
Anneau des Carstein (objet magique) 114
Antiochus Bland 53
Apparence humaine (Don du sang) 98
Apparitions 116
Appel de la foudre (Don du sang) 98
Arabie 10
Aranéide 60
Arc aspic (objet magique) 114
Architecte de père W'soran (rituel) 112
Argent 24, 37, 106
Armes bénies 89
Armes en argent 89
Armes en argent massif 90
Armes en plaqué argent 89

B

Baiser de Sang 33–34, 108
Bandeau de Rathek (objet magique) 61
Barrières 106
Batelier (Don du sang) 98
Bâton de Kaphamon (objet magique) 61
Bibliothèque Interdite 84
Bretonnie 9
Brume éthérée (Don du sang) 98
Bylorhof 83

C

Calcul 106
Calice de sang (objet magique) 114
Carrières 90–94, 103–105
- Chasseurs de vampires 90–94
- Vampires 103–105

Carrure de titan (Don du sang) 98
Cauchemar ailé 128
Chaos 10
Charge mortelle (Don du sang) 99
Chasseurs 11–12, 88–94
Château de Drakenhof 83
Chelsea Joli 52
Chevalier du Corbeau (carrière) 91
Chevauchée nocturne (sort) 110
Cloître rouge 86
Comte vampire (carrière) 104
Confrérie du Suaire 11
Contrôle des morts-vivants (sort) 110
Conviction divine (trouble mental) 108
Coup au but (talent) 89
Coups critiques 108
Coups terribles (Don du sang) 99

D

Dague de jais (objet magique) 114
Dame Blanche 6
Défi de l'aube (Don du sang) 99
Dégradation (sort) 110
Dénué de conscience (trait) 128
Derek von Bitten 86
Dintomaz 58
Domaine de Nagash 110
Domination (Don du sang) 99
Dons du sang 97–103
Dragon zombie 129
Dragons de Sang 41–49
- Alimentation 44
- Grandes figures des Dragons de Sang 46
- Histoire 41
- Idées d'aventures 49
- Reproduction 44
- Société et attitude 42
- Tactiques et stratagèmes 45

Drakenhof 86
Duc Rouge 47

E

Eau courante 38, 106
Écailles (trait) 128
Elfes 10
Embaumeur (carrière) 92
Eschen 86
Estalie 9
Estocade (Don du sang) 99
Éthéré (trait) 128
Explosion de sang (Don du sang) 99
Exquises agonies (trouble mental) 108

F

Faiblesses 106–108
Familier 99
Festin de sang 108
Feu 38, 106
Fléau-des-sorcières 37, 88, 107
Fléau-des-sorcières et griffedémon 107
Fontaine de *Dhar* (Don du sang) 99
Fontaines de sang (sort) 111
Forme de familier (Don du sang) 99
Forme de nuée (Don du sang) 100
Fossoyeur (carrière) 92
Foster Ruisselant 11

G

Garde noir (carrière) 93
Gashnag le Prince Noir 68
Geneviève Dieudonné 53
Goules 117
Griffedémon 37, 88, 107
Gromril 107

H

Haut nehekharéen 113
Heinrich von Wittington 12
Helena von Culper 54
Herbe sépulcrale 130
Homme d'osier 130
Hôte (Don du sang) 100
Humeur mélancolique (trouble mental) 109

I

Image persistante (Don du sang) 100
Incantation d'éveil (sort) 111
Innocence perdue (Don du sang) 100
Intimidation des morts-vivants (sort) 90
Invocation d'anciens (Don du sang) 100
Invocation de goules (Don du sang) 100
Invocation de loups (Don du sang) 100
Invocation de vermines (Don du sang) 100
Invocation du navire des damnés (rituel) 112
Ithilmar 107

J

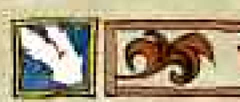
Jaunet 131

K

Kirsten Strumpfnase 12
Kislev 10

L

Lady Ariette von Carstein 76
Lady Khemalla 52
Lahmianes 49–55
- Alimentation 52
- Grandes figures des lahmianes 52
- Histoire 49
- Idées d'aventures 55
- Repaires des lahmianes 54
- Reproduction 52
- Société 50









Lame plaintive
(objet magique) 114
Lames maudites 131
Larmes 107
Légion des morts
(rituel) 112
Leicheberg 86
Léo Schwenkfeld 11
Leonora et Leonhardt 7
Louis Cypher 58
Loup de sang 132
Lucrecia 87
Lumière
du soleil 23, 37, 107

M

Madame Kalfon 59
Magister vigilant
(carrière) 93
Main animée 132
Maître d'armes
(Don du sang) 101
Maîtrise de la chair
(Don du sang) 101
Malédiction
de Nagash 37–38
Malédiction des vampires
(Don du sang) 101
Malédiction du revenant
(Don du sang) 101
Malepierre 107
Malformé
(Don du sang) 101
Mannfred
von Carstein 77
Masse monstrueuse
(Don du sang) 101
Mélancolie de l'âge 108
Melkhior l'Ancien 58
Miroirs 38, 88
Mort ambulante
(Don du sang) 101
Mort omniprésente
(trouble mental) 109
Mystique strigany
(carrière) 94

N

Nachthafen 84
Nains 10
Nécrarques 56–62
Alimentation 57
Grandes figures
des nécrarques 58
Histoire 56
Idées d'aventures 62
Prophéties
et machinations 56
Repaires
des nécrarques 61
Reproduction 57
Société 56
Nécromancie
majeure 119–120
Nécromancien né
(Don du sang) 101
Neferata 52
Norsca 10

O

Objets magiques 114–115
Ogre-araignée 120

P

Parchemins
nehekharéens
(Don du sang) 101
Parfum de sang
(Don du sang) 101
Partiel (trait) 128
Perfection
obsessionnelle
(trouble mental) 109
Pieux 107
Pinacle d'Argent 54
Plaies d'alarme 88
Planétaire d'Algrund
(objet magique) 114
Pluie de sang (rituel) 113
Portrait de dame Zmada
(objet magique) 115
Poudre nécrotique
(objet magique) 115
Puanteur
(Don du sang) 101
Puissance imparable
(trait) 128

R

Rassasié
(Don du sang) 101
Réanimation (sort) 111
Regakhof 86
Regard de Nagash
(sort) 111
Regard hypnotique
(Don du sang) 101
Régénération impie
(Don du sang) 102
Renaissance dans
le sang (rituel) 113
Retour de la bête 108
Revenants 117

S

Sabina Hochstetter 11
Saignée 105
Sang argenté
(Don du sang) 102
Sang bleu
(Don du sang) 102
Sang d'ombre (sort) 110
Sang vif
(Don du sang) 102
Sciure 107
Secret aethyrique
(Don du sang) 102
Seigneur vampire
(carrière) 104
Sens accrus
(Don du sang) 102
Serment des
Dragons de Sang 44
Skavens 10
Société
Tsarévitch Pavel 12
Soif rouge 36–38
Sombre majesté
(Don du sang) 102
Sonnental 55
Spectres 116
Spectreux 132
Squelettes 119
Stryges 63–70
Alimentation 65
Grandes figures
des stryges 68
Histoire 63
Idées d'aventures 70
Reproduction 65
Société et attitude 64
Tactiques
et stratagèmes 66
Sumpfdorf 86
Sylvanie 80–87
Exemples
de Sylvaniens 86
Histoire 80
Idées d'aventures 87
Population 82
Sites remarquables 83
Terre 81
Symboles divins
et religieux 38, 108
Symboles religieux 108

T

Tempelhof 86
Tiberius Kaël 48
Tilée 9
Timor Noctis
(objet magique) 77
Traits provinciaux
sylvaniens 84
Transformation
en chauve-souris
(Don du sang) 102
Transformation en loup
(Don du sang) 102
Troubles
mentaux 108–109
Tueur de morts
(carrière) 94
Tueuse de vampires
(objet magique) 115

U

Urzen l'Implacable 68

V

Vague de flétrissure
(sort) 112
Vampire nouveau-né
(carrière) 103
Vampirisme
(Don du sang) 102
Vecteur épidémique
(Don du sang) 103
Vertus
chevaleresques 101
Vespertilion 60
Vigueur infernale
(sort) 112
Vision de l'au-delà
(Don du sang) 103
Von Carstein 70–79
Alimentation 74
Grandes figures
des von Carstein 76
Histoire 70
Idées d'aventures 78
Reproduction 74
Société et attitude 72
Tactiques
et stratagèmes 75
Vorace (Don du sang) 103

W

Walach Harkon 46
Waldenhof 86

Z

Zacharias l'Immortel 59
Zombies 119



